

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

LE CORPS-ADOLESCENT COMME LIEU DE L'INTERVALLE
UNE INTERROGATION DE LA FORME NARRATIVE, DANS UNE PRATIQUE DE
L'INSTALLATION EN ARTS MÉDIATIQUES

THÈSE
PRÉSENTÉE
COMME EXIGENCE PARTIELLE
DU DOCTORAT EN ÉTUDES ET PRATIQUES DES ARTS

PAR
NICOLE BENOIT

MAI 2010

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de cette thèse se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.01-2006). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

REMERCIEMENTS

Je désire d'abord sincèrement remercier Mesdames Chantal Dupont et Andrée Martin, membres du corps professoral de l'Université du Québec à Montréal, directrice et co-directrice de ma thèse création. Leur grande expérience artistique et pédagogique ainsi que la qualité de leur présence et la justesse de leurs commentaires m'ont accompagnée tout au long de cette démarche.

J'aimerais également mentionner ceux qui m'ont assistée au montage des images et du son : Kim Simard pour son soutien technique et son enthousiasme infaillible ainsi que Richard Boudrias pour sa prodigalité et son ingéniosité.

Je veux souligner aussi la compétence et la qualité d'écoute de Jocelyne Rheault qui a révisé mon texte.

Ainsi que l'amour et l'appui de Vincent, mon conjoint et de LiZhan, ma fille.

Un grand merci aussi à Lian Benoit, LiZhan Benoit, Leïla Bujold, Fany Geist, Claudine Girard, Nicolas Lachapelle et Antoine Thibodeau, les jeunes qui ont accepté avec enthousiasme de participer à cette expérience de création. Sans eux, ce projet n'aurait pas eu la même couleur.

TABLE DES MATIÈRES

LISTE DES FIGURES	v
RÉSUMÉ	xi
INTRODUCTION	1
L'OEUVRE: DESCRIPTION FACTUELLE	8
CHAPITRE I	
L'INTERVALLE, LA FORME NARRATIVE ET LE CORPS	10
1.1 L'intervalle	10
1.1.1 Franges d'interférence	13
1.1.2 Vidéo: outil de l'espace-temps	15
1.1.3 Vidéo: chaosmos-rad icelle	23
1.2 La forme narrative	33
1.2.1 Le jeu / la performance	40
1.2.2 Le protocole	41
1.3 Le corps: oeuvre de passage	45
1.3.1 Considérations sur le corps en Occident	45
1.3.2 Le corps-adolescent	47
1.3.3 Le corps-intervalle	54
1.4 L'installation et la forme narrative non linéaire	57
1.4.1 L'installation comme dispositif	60
1.4.2 Dispositif et forme narrative non linéaire	62
1.4.3 La forme documentaire	64
1.5 Méthodologie et processus	67
1.5.1 Outils de pratique et d'arrimage	68

1.5.2 Avantages et limites de cette démarche	79
CHAPITRE II	
GENRE : ADO, ÉPISTÉMOLOGIE	81
2.1 Le rapport corps/langage	81
2.1.1 De la multiplicité des points de vue	81
2.1.2 La caméra comme miroir et comme fenêtre	86
2.1.3 Le risque immédiat	96
2.2 Le rapport au temps	100
2.2.1 Le plan-séquence	101
2.2.2 La synchronicité virtuelle	109
2.2.3 Le rythme	114
2.3 Le rapport à l'espace: architecture de l'oeuvre	117
2.3.1 L'objet visuel	121
2.3.2 L'objet sonore	125
2.3.3 L'objet chaise	134
2.4 Une mise en espace-temps	138
2.4.1 L'épaisseur de son propre corps	138
2.4.2 La mise en scène du corps-adolescent	144
2.4.3 Le documentaire et la fiction: facture	149
CONCLUSION	153
APPENDICE A	
LES OBSERVATIONS ETHNOGRAPHIQUES.....	159
APPENDICE B	
LES ÉCRITURES FICTIONNELLES	184
LISTE DES RÉFÉRENCES	196

LISTE DES FIGURES

Figure	Page
1	Benoit, Nicole. 1983. <i>7 Contradictions A=A, A≠A</i> , Installation comprenant lithographies, gravures, photographies et projections d'images 1
2	Benoit, Nicole. 1986. <i>Lee à Two Rivers</i> . Vidéo monobande, 7 min..... 2
3	Benoit, Nicole. 1999. « <i>A</i> » comme <i>aveugle</i> . Vidéo monobande, 3 min .. 3
4	Benoit, Nicole. 2003. <i>Du chien</i> . Vidéo monobande, 8 min 30 s 3
5	Benoit, Nicole. 2008. <i>Genre : Ado - Portrait</i> (vue du territoire-est de la galerie <i>Les Territoires</i> , décembre 2008) 8
6	Benoit, Nicole. 2008. <i>Genre : Ado - Polyptyque</i> . (vue du territoire-ouest de la galerie <i>Les Territoires</i> , décembre 2008) 9
1.1	Oechsler, Monika. 1998. <i>High Anxieties</i> . Projection vidéo à 3 canaux, chacun 3 min 50 s. Source : < http://www.monikaoechsler.co.uk/ > 14
1.2	« Art médiatique », <i>Dictionnaire des arts médiatiques</i> , UQAM. Source : < http://132.208.118.245/frames/termM.html > 15
1.3	Muybridge, Eadweard. 1884-1885. « Descending Stairs and Turning Around » - extrait de la série <i>Animal Locomotion</i> . Photographie. Source : < http://stephan.barron.free.fr/art_video/chronophotographie.html&usg > 17
1.4	Deren, Maya. 1943. <i>Meshes of the afternoon</i> , collaboration Alexander Hammid, musique Teiji Ito, film, 14 min. Source : < http://www.sensesofcinema.com/contents/directors/02/deren.html > 18
1.5	<i>Variations V</i> . 1965. Merce Cunningham Dance Company; musique : création et interprétation de John Cage, Malcolm Goldstein, Gordon Mumma, James Tenney et David Tudor. Films de Stan VanDerBeek. Vidéo de Nam June Paik. Robert Moog avait construit des antennes spéciales qui captaient les mouvements des danseurs et altéraient la musique. Sur la photo on voit la console, Cage à gauche, Tudor au centre et Mumma à droite. © Merce Cunningham Dance Company. Source : < http://emfinstitute.emf.org/exhibits/images/variations5-260.jpg > 21

- 1.6 Courchesne, Luc. 2000. *Panoscope 360°*. Dispositif installatoire circulaire, immersif. Source : <http://www.panoscope360.com/historyen.html> > 25
- 1.7 Courchesne, Luc. 1993. *Family Portrait/Portrait de famille*. Installation interactive. Source : <http://www.vimeo.com/5984367> 26
- 1.8 Hill, Gary. 1981-1983. *Primarily Speaking*. Installation immersive interactive. Source : <http://www.cnacgp.fr/Pompidou/Manifs.nsf/0/D5F1468D6C4AFE2EC1256EEE00523E83?OpenDocument&sessionM=&L=1&view=>> 27
- 1.9 Shaw, Jeffrey. 2001. *PLACE-Urbanity*. Installation immersive interactive et circulaire. Source : http://www.icinema.unsw.edu.au/projects/prj_placeurb.html > 28
- 1.10 Bible glosée, 13e s. ; début : 1 200 ; fin : 1 224 ; Sainte-Barbe-en-Auge, prieuré ; codex; parchemin ; 245 ff. ; 358 x 240 ; © IRHT – BU – SDBD. Paris, Bibl. Sainte-Geneviève, ms. 0072. Source : http://www.enluminures.culture.fr/public/mistral/enlumine_fr? (Cote : Troyes – BM – MS. 0106, folio : f.001, Sujet : Initiale ornée)>. 35
- 1.11 Mallarmé, Stéphane. 1914. *Un coup de dé*. Paris : Gallimard. Publication. Source : <http://www.unige.ch/lettres/framo/enseignements/methodes/versification/images/mallarme.jpg> > 36
- 1.12 Barker, Robert. 1789. *Panorama*, Leicester Square, Londres. Source : <http://www.acmi.net.au/AIC/PANORAMA.html> > 37
- 1.13 Klier, Michael. 1984. *Der Riese*. Vidéo, 82 min
Source : <http://www.medienkunstnetz.de/works/der-riese/> > 38
- 1.14 Tseng, Yu-Chin. 2003-4. *Who's Listening? 5*. © Tseng Yu-Chin. Installation vidéo. Source : <http://brianholmes.files.wordpress.com/2007/07/whos-listening-5-2003-4.jpg> > 44
- 1.15 Krauss, Annette. 2007. *Hidden Curriculum*. Netherlands. Projet culturel. Source : <http://www.cascoprojects.org/?show> > 53
- 1.16 Goldberg, Ken. 2006. *Ballet Mori*. A ballet conducted by the earth. San Francisco Opera House. Ballet et musique. Source : <http://goldberg.berkeley.edu/art/Ballet-Mori/> > 59
- 1.17 Brandl, Eva. 1984. *Golden Gates*. Installation. Source : <http://www.axeneo7.qc.ca/archives1983-1999/1987/BrandlE.html> > 60

1.18	Golder, Gabriela. 2006, 2008. <i>Reocupaciòn</i> . Installation vidéo. Dimensions variables. Palacio de Correos, commissaire Rodrigo Alonso, Estudio Abierto, Buenos Aires, Argentine; Bon Accueil, Rennes, France. Source : < http://www.indexarte.com.ar/imgs/noticias/gabriela-golder-reocupacion.jpg > 62	62
1.19	Cormier, Marie-Andrée. 2008. <i>Un deux trois quatre cinq six</i> . Installation vidéo. Source : < http://www.videographe.qc.ca/html/production/reseautageVideographe.php >..... 63	63
1.20	Les frères Lumière. 1895. <i>La sortie de l'usine Lumière à Lyon</i> . Film. Source : < http://www.institutlumiere.org/francais/films/1seance/accueil.html > 65	65
1.21	Benoit, Nicole. 2005. <i>Dessin du plan de la thèse création</i> . 48 x 60 cm, fusain sur papier Arches..... 70	70
1.22	Benoit, Nicole. 2006. <i>Dessin du plan de la thèse création</i> . Interprétation numérique..... 71	71
1.23	Benoit, Nicole. 2007. <i>Dessin du plan de la thèse création</i> . Interprétation numérique avec légende 71	71
1.24	Reproduction du montage sonore de <i>Polyptyque</i> sur le TimeLine du logiciel <i>FinalCut Pro</i> , 2008 73	73
1.25	Photographie numérique d'une page tirée du récit de la pratique, 2008..... 74	74
1.26	Benoit, Nicole. 2006. <i>Étude #1</i> . Image vidéo projetée sur une maquette en mouvement (détail) 75	75
1.27	Dispositif, <i>Étude #1</i> , 2006 (vue en plan)..... 76	76
1.28	Entrevue pour <i>Étude #1</i> , 2006 (détail Fany)..... 76	76
1.29	Entrevue pour <i>Étude #1</i> , 2006 (détail Nicolas) 76	76
1.30	<i>Ado, Étude #2</i> , 2006. Plan-séquence vidéo, 3 min 77	77
2. 1	Plan du tournage, <i>mise en place no 1</i> , 2007 (dessin tiré du récit)..... 83	83
2.2	Plan du tournage, <i>mise en place no 2</i> , 2007 (dessin tiré du récit)..... 85	85
2.3	Tournage, <i>mise en place no 2</i> , décembre, 2007 (photographie tirée du récit)..... 86	86
2.4	Photographies pendant le tournage de <i>Portrait</i> , 2007..... 90	90

2.5	« Mes lunettes fumées », <i>Polyptyque</i> , 2008 (détail)	91
2.6	« Heurts », <i>Polyptyque</i> , 2008 (détail)	92
2.7	« Danse », <i>Polyptyque</i> , 2008 (détail)	93
2.8	« Fou-rire », <i>Polyptyque</i> , 2008 (détail)	94
2.9	« La chaise musicale », <i>Polyptyque</i> , 2008 (détail)	95
2.10	« Sit-ups », <i>Polyptyque</i> , 2008 (détail)	98
2.11	« La guerre des pouces », <i>Polyptyque</i> , 2008 (détail)	99
2.12	« La chaise musicale », <i>Polyptyque</i> , 2008 (détail)	100
2.13	« Sit-ups », <i>Polyptyque</i> , 2008 (détail)	102
2.14	« Heurts », <i>Polyptyque</i> , 2008 (détail)	104
2.15	Grille des plans-séquences « charnières » et « à contenu », seul et en groupe, 2008	106
2.16	Exemples de plans-séquences — parties de l'anatomie, 2008	107
2.17	Description d'une unité gestuelle tirée du plan-séquence « Fou-rire », 2008	108
2.18	Première maquette de montage : le <i>gestus</i> , 2008	110
2.19	Deuxième maquette de montage : la spatialisation, 2008.....	111
2.20	Troisième maquette de montage inscrite dans le temps, 2008, tirée du journal	113
2.21	<i>Portrait</i> , 2008 (extrait)	114
2.22	Reproduction du montage image et son de <i>Polyptyque</i> sur le <i>TimeLine</i> du logiciel <i>FinalCut Pro</i> , 2008	116
2.23	Reproduction du montage image de <i>Portrait</i> sur le <i>TimeLine</i> du logiciel <i>FinalCut Pro</i> , 2008	117
2.24	Plan de conception du dispositif <i>Polyptyque</i> , 2008.....	119
2.25	Plans no 1 et no 2 de la galerie <i>Les Territoires</i>	120

2.26	Photographie du territoire-est vu du corridor de la galerie en décembre 2008.....	121
2.27	Piero della Francesca. 1460-70. <i>Le Triomphe de la Chasteté</i> . Italie : Musée des Offices. Les portraits du duc d'Urbain Frédéric III de Montefeltro et de sa femme Battista Sforza, huile sur bois, diptyque. Au verso : leur arrivée dans la ville accompagnée d'anges et de licornes, symboles de chasteté. Source : < http://fr.wikipedia.org/wiki/Piero_della_Francesca# <i>Triomphe_de_la_Chastet.C3.A9</i> >	123
2.28	<i>Portrait</i> , 2008 (détail)	123
2.29	Viola, 1992, <i>Nantes Triptych</i> . 3 vidéogrammes couleur, 3 projecteurs vidéo couleur, écran central de toile translucide (projection frontale), 2 écrans latéraux de rétroprojection, sonorisation amplifiée (4 canaux). Source : < http://www.tate.org.uk/servlet/ViewWork?workid=20961 >	123
2.30	Oechsler, Monika. 2000. <i>Johari's Window</i> . Projection multi-canaux avec 4 projecteurs synchronisés, 20 min, Installation au Joanneum Landesmuseum Graz, Autriche, FACT and Tate Liverpool. Source : << http://www.monikaoechsler.co.uk/ >	124
2.31	<i>Portrait</i> , 2008 (détail)	126
2.32	<i>Polyptyque</i> , 2008	128
2.33	<i>Étude #2</i> , 2006 (extrait)	130
2.34	<i>Portrait</i> , 2008 (extrait)	131
2.35	Entrevue pour <i>Étude #1</i> , 2006 (détail Nicolas)	132
2.36	<i>Polyptyque</i> , 2008 (détail)	133
2.37	« Un garçon et trois filles », <i>Polyptyque</i> , 2008 (détail)	134
2.38	<i>Polyptyque</i> , 2008 (détail)	135
2.39	Images du corps-adolescent tirées du tournage de <i>Portrait</i> , 2007.....	139
2.40	« Un garçon et trois filles », <i>Polyptyque</i> , 2008 (détail)	140
2.41	Vue de <i>Polyptyque</i> , galerie <i>Les Territoires</i> , décembre 2008	141

2.42	Camescope, tournage <i>Portrait</i> , décembre 2007.....	142
2.43	<i>Portrait</i> , 2008 (extrait).....	143
2.44	<i>Portrait</i> vu du territoire-est, décembre 2008.....	144
2.45	Soir de vernissage, Galerie <i>Les Territoires</i> , décembre 2008. Photographie numérique.....	145
2.46	<i>Étude #2</i> , 2006 (extrait) et <i>Genre : Ado</i> , 2008 (détail).....	147

RÉSUMÉ

Cette thèse création explore la temporalité et la spatialité de l'image en mouvement ainsi que celles du son à travers une expérience de création en arts médiatiques. Mon hypothèse interroge la forme narrative de l'œuvre à partir de la notion d'intervalle. J'y expose les indices visibles du corps-adolescent comme lieu et signe de l'intervalle. Cette hypothèse découle d'un questionnement du lien (préssumé) entre les possibilités de réalisation offertes par les technologies audio vidéo numériques et les transformations de la forme narrative observées principalement dans les arts médiatiques.

Dans le cadre de ce projet je présente l'installation *Genre : Ado* à la galerie d'art contemporain *Les territoires*, à Montréal, du 6 au 20 décembre 2008. Cette oeuvre audio vidéo multiécran propose deux dispositifs installatoires: *Genre : Ado - Polyptyque* et *Genre : Ado - Portrait*. La dynamique des éléments mis en espace présente une cohabitation du réel et du virtuel ainsi que différentes formes de langage et de narrativité.

À partir d'études préliminaires audio et vidéo j'explore les écarts de sens situés entre le geste et le dire dans le corps-adolescent. Par la suite, je conçois des protocoles de tournage pour souligner le rapport intime qu'entretient l'adolescent face à son propre corps et dans son rapport à l'autre. Ces protocoles opèrent comme un cadre fictif à l'intérieur duquel la nature intrinsèque de l'adolescence se révèle, comme dans un documentaire.

Méthodologiquement, mon parcours s'accompagne d'un journal de la pratique, témoin et acteur dans le quotidien de mon processus de recherche création.

Le concept d'intervalle, tel que développé par le philosophe Henri Bergson et repris par Gilles Deleuze dans ses travaux sur l'image-temps et l'image-mouvement, est le principal élément actif dans ma pratique. Ce concept me sert pour approfondir le lien entre le dispositif d'installation et la forme narrative en questionnant la virtualité et la matérialité de la mise en espace. L'intention étant d'atteindre l'entre-deux, l'espace d'hésitation, d'oscillation. J'ai constaté l'ampleur du rôle du corps dans les œuvres médiatiques et l'intérêt, dans les recherches actuelles, pour la circularité et le rhizome.

Mots clés : arts médiatiques, corps-adolescent, dispositif, forme narrative, installation, intervalle, mise en espace, narrativité.

INTRODUCTION

J'utiliserai donc, à propos de ces deux dispositifs, le plus souvent le terme d'œuvre puisqu'il ne s'agit ni d'applicatifs logiciels (répondant à des fonctions), ni de jeux (avec règles, entraînement, apprentissage) ni non plus de produits culturels éducatifs (avec ses modes et processus d'accès aux connaissances). (Gabriela Golder, 2001, *Autour de « Ceremony of innocence » et « Postales »*, Université Paris 8)

La présente thèse création résulte de la rencontre de deux champs d'intérêts, déjà visibles, dans mon œuvre précédente. D'une part, mon attention pour les manifestations entourant le langage et l'image que je travaille depuis le début à partir des variations du corps et de sa gestuelle. D'autre part, ma curiosité pour les recherches, tant philosophiques que scientifiques, entourant le concept d'intervalle. Dans la démarche actuelle, je cherche à joindre ces éléments, à un questionnement plus vaste portant sur les nouvelles formes narratives dans les pratiques installatives actuelles. « Toutes les sociétés dites *orales* recourent, en fait, à deux modes de communication différents et parallèles : l'un repose sur le langage, l'autre sur la vue. » (Christin, 1995, p. 5).

L'intérêt pour la notion d'intervalle est déjà présent, en 1983, dans *7 Contradictions : A=A, A≠A*, une installation dont le dispositif est composé de photolithographies et de projections d'images. Je mets en présence, dans un même espace-temps, des parties du corps, visages et mains, dans différents lieux et à différents moments. J'utilise le gros plan dans un cadrage très serré. Ce travail cible l'écart d'interprétation entre une expression faciale et le geste de la main.

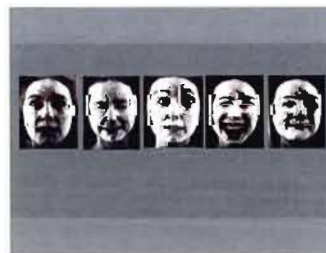
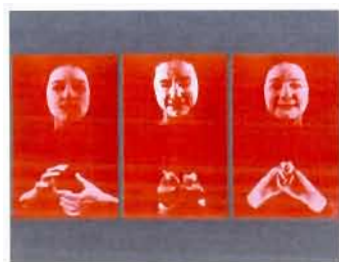


Fig. 1 *7 Contradictions : A=A, A≠A*, 1983.

Cet intérêt se précise avec *Lee à Two Rivers* en 1986, où j'interroge l'intervalle entre la main et le corps dans le langage gestuel. Une toute petite main, dans un coin de l'image, soutient toute la signification, alors que le corps nu devient un élément de second plan. Une caméra fixe, à hauteur d'homme, dans l'angle normal de vision, cadre une fenêtre dans un paysage. Le corps entre et sort du cadrage. Le montage, grâce à la technologie informatique naissante, permet un travail sur le temps des images en les dédoublant, ce qui fractionne la linéarité du mouvement. Une bande son accompagne le rythme de montage des images : une musique, sans paroles.



Fig. 2 *Lee à Two Rivers*, 1986.

En 1999, dans « *A* » (*comme aveugle*) j'enregistre une entrevue avec un jeune aveugle de naissance. J'explore une idée qui s'incarne dans une image. Un mot déclenche un geste, déclenche une image-idée. Caméra fixe, comme un œil, mais un œil qui regarde son rêve. L'espace est intérieur et la main devient un outil de la pensée. Le montage nourrit l'idée au moyen de fondus et de superpositions.

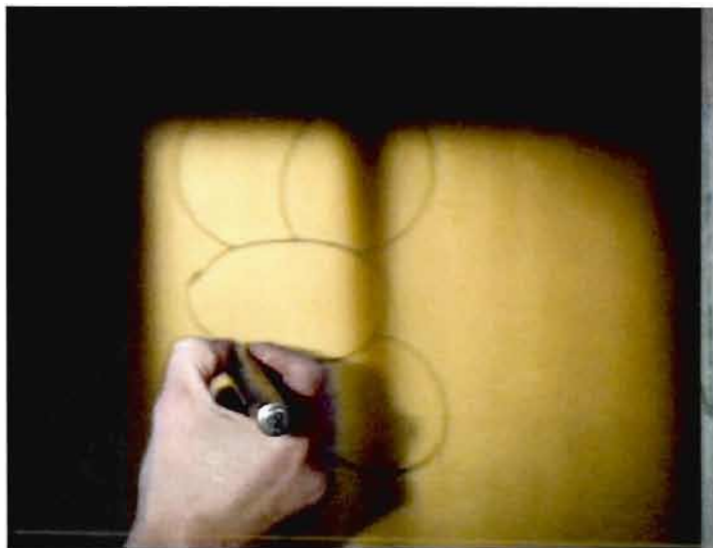


Fig. 3 « A » (comme aveugle), 1999.

En 2003, la monobande *Du chien*, propose un essai sur la transmission des messages sensorimoteurs et sur la représentation, dans le cerveau animal, de la mémoire et des rêves. Le sujet est traité à travers la gestuelle animale révélant l'écart d'expression corporelle entre le corps animal et le corps humain. On y voit, entre autres séquences, un enchaînement de pas, exécuté par une danseuse, proposant une interprétation des pirouettes d'un chien.



Fig. 4 *Du chien*, 2003.

Toutes les oeuvres mentionnées ci-haut ont été créées librement sans être accompagnées d'un travail systématique de réflexion. Dans la présente thèse création, je réfléchis sur les actions posées en alternant l'exploration avec la conceptualisation. J'accompagne cette réflexion, au quotidien, d'un récit hétérogène sorte de carnet de bord ou « récit de pratique », emprunté à la méthodologie ethnographique. C'est un exercice d'approche qualitative dans lequel je fais usage du langage, mais où l'image demeure le fondement de mes représentations mentales. Je recours au plan, à l'esquisse et au croquis pour rendre sensible ma pensée avant de faire appel à l'écriture. Cette façon convient à mes trajectoires où le travail pratique sur l'oeuvre se construit en simultanéité avec le travail théorique d'écriture et de lecture.

Je débute par une réflexion théorique appuyée sur les problématiques entourant les recherches actuelles sur les dispositifs audiovisuel et les enjeux narratifs. La première étape d'expérimentation consiste en une entrevue filmée avec une jeune adolescente. Cette démarche me permet de choisir des critères afin de développer mon système de recherche. Je tente d'y découvrir une pierre d'assise au concept d'intervalle. C'est un moment pivot de mon expérience où j'élimine le langage pour commencer à observer le corps et plus particulièrement le corps-adolescent.

Il m'apparaît alors nécessaire de générer des conditions de recherche et d'expérimentation, capables de répondre à des normes plus précises de théorisation sur l'oeuvre. Je choisis d'imposer un protocole opératoire qui va me permettre de lier entre eux, autour d'un élément central, les étapes successives et les différents acteurs liés au projet. L'idée de ce protocole se construit à partir d'une compréhension intuitive et très progressive, des travaux sur l'image-temps et l'image-mouvement du philosophe Gilles Deleuze.

La chose et la perception de la chose sont une seule et même chose, une seule et même image, [...]. La chose c'est l'image telle qu'elle est en soi, telle qu'elle se rapporte à toutes les autres images dont elle subit intégralement l'action et sur lesquelles elle réagit immédiatement. Mais, la perception de la chose, c'est la même image rapportée à une autre image spéciale qui la cadre, et qui n'en retient qu'une action partielle et n'y réagit que médiatement. Dans la perception ainsi définie, il n'y a jamais autre ou plus que dans la chose : au contraire, il y a « moins ». [...] Ce qui est une manière de définir le premier moment matériel de la subjectivité : elle est soustractive, elle soustrait de la chose ce qui ne l'intéresse pas. (Deleuze, 1983, p. 93)

Par la suite, ce concept d'intervalle, particulièrement fertile pour approfondir le lien entre le dispositif et la forme narrative, me sert d'éclairage pour poser le corps-adolescent comme modélisation. Puis je formule ce questionnement de la nécessité d'un lien entre ce concept et la forme narrative.

Afin de mieux cerner la problématique, à savoir l'hypothèse que la narrativité prend forme dans l'intervalle et les actions à entreprendre sur l'oeuvre, je procède à un travail audio et vidéo préliminaire, appelé *Études*, à partir de quelques sous-questions :

- Quels liens pouvons-nous tirer entre l'évolution de la forme narrative et le concept d'intervalle ?
- Quel est l'apport de ces liens dans le travail sur l'espace-temps de l'image et du son ?
- Quels types de rapports unissent la forme narrative et le dispositif ?
- De quelle manière la mise en espace, dans l'installation, pourrait-elle amener une relecture de l'oeuvre en regard de l'intervalle et de la forme narrative ?
- Comment traduire, dans l'oeuvre, l'essence de l'adolescence à travers le corps-adolescent ?

Chacune de mes trois *Études* propose une manifestation différente du corps-adolescent et une mise en espace adaptée à sa finalité propre.

Dans cette partie écrite, exigence partielle de ma thèse création, j'expose dans un premier chapitre, les concepts clés qui ont dominé tout au long de ma démarche artistique : l'intervalle, la forme narrative, le corps et plus précisément le corps-adolescent. Ensuite, je situe l'installation dans l'ensemble des arts médiatiques. Je souligne les nuances entre les termes dispositif et installation. Puis, j'introduis ma méthodologie. Je précise la manière, les outils, les gestes qui

ont guidé ma recherche création en incluant le rôle des *Études* dans la compréhension et l'avancement du processus.

Le deuxième chapitre se veut une étude critique de l'installation *Genre : Ado* présentée à la galerie *Les Territoires*, en considérant son évolution, sa valeur et sa portée. J'y analyse les éléments de l'oeuvre concernant le rapport corps-langage, puis le rapport au temps et à l'espace. Par la suite, je tisse les liens fondamentaux entre chacun de ces éléments dans l'oeuvre en vue de révéler l'influence qu'ils exercent sur la forme narrative.

Parmi les éléments déterminants dans le cheminement de cette thèse création, je dois mentionner mon travail au sein du groupe de recherche sur les *Nouvelles formes narratives*, dirigé par Chantal duPont et soutenu par le FQRSC, dont notamment, les travaux de recherche de Mario Côté sur le « contrat » entre image et son. Également, l'exigence de faire un « dessin du cheminement de ma thèse » dans un séminaire intensif, donné par Serge Ouaknine, m'a permis de conceptualiser l'ensemble du parcours et m'a guidé tout au long de ma démarche. Enfin, l'influence des trajectoires liées aux pratiques en danse, suggérées et mises de l'avant par Andrée Martin, m'a amenée à focaliser sur le corps comme trait de liaison, principalement l'unité corps-esprit et l'interdépendance entre toutes les dimensions de notre être. J'ai entrevu la nécessité de fonder mon travail de création sur de nouveaux repères qui prennent leur source dans la présence au corps. Les fondements théoriques, soutenant la partie sur le corps-adolescent et sur le comportement adolescent, sont redevables aux travaux de l'anthropologue David Le Breton (1953-) et de ses contemporains. Raymond Murray Schafer (1933-) et Michel Chion (1947-) m'ont guidée dans l'étude des aspects sonores de mon parcours.

Le regard porté sur l'art contemporain, par Umberto Eco (1932-) dans son livre, *L'oeuvre ouverte* (1965), m'a servie d'assise philosophique ; également le cinéma d'avant-garde de Maya Deren (1917-1961), le travail en vidéo de Jean-Luc Godard (1930-) et l'oeuvre littéraire de James Joyce (1882-1941). Malgré la nécessité de citer plusieurs oeuvres d'artistes différents, afin de constituer un arrière-plan de référence, j'ai choisi quatre installations pour mon corpus

d'analyse: *Hidden Curriculum* d'Annette Krauss, *Who's listening* de Tcheng Yu-Chin (1978-), *High Achievers* et *High Anxieties* de Monica Oechsler et *Reocupaciòn* de Gabriela Golder (1971-). Chacun de ces choix réfère à un aspect particulier lié aux concepts clés de ma recherche création: l'intervalle, la forme narrative, le corps-adolescent ainsi qu'à l'utilisation d'un protocole.

Ce sont principalement la pensée des philosophes français Henri Bergson (1859-1941) et Gilles Deleuze (1925-1995) ainsi que certains textes de vulgarisation des travaux d'Albert Einstein (1879-1955), sur la relativité, qui ont nourri ma réflexion sur l'espace-temps.

Le projet est multidisciplinaire, car il puise son inspiration à plusieurs sources artistiques. L'écriture audiovisuelle numérique traite simultanément des images et des sons. L'installation fait appel à l'architecture sonore et physique des lieux. Le protocole suscite une représentation du corps touchant au théâtre et à la performance. Le montage des images et des sons emprunte aux genres cinématographiques de la fiction et du documentaire. L'ensemble transite par différentes disciplines et s'oriente vers un savoir qui est à la fois multiple et unifié.

L'ŒUVRE : DESCRIPTION FACTUELLE

L'installation *Genre : Ado*, sorte de tableau de l'adolescence se situant entre le documentaire et la fiction, se présente sous deux dispositifs *Portrait* et *Polyptyque*.



Fig. 5 *Genre : Ado - Portrait*, 2008.

En pénétrant dans l'installation par le volet *Portrait*, on y voit d'abord un écran *plasma* lumineux. Puis en avançant dans l'espace, on perçoit des rires, des bruits de chaises poussées, des sons de pas. L'écran montre par intermittence, cinq visages d'adolescents. Leurs lèvres ne bougent pas, on peut présumer qu'ils ne parlent pas. L'image est précise, nette. Lorsqu'on s'empare d'un casque d'écoute, on accède à une conversation entre garçons et filles, sur l'adolescence. On tente de faire le lien entre les jeunes à l'écran et l'origine des voix qu'on entend. Le rapport son/image de l'œuvre soulève, entre autres choses, la question de l'intervalle entre l'écoute et la parole.



Fig. 6 Genre : Ado - *Polyptyque*, 2008.

Un peu plus loin, un deuxième dispositif, *Polyptyque*, reprend le même questionnement, cette fois sur l'intervalle entre le langage du corps-adolescent et l'absence de parole. Il se présente dans une chambre sombre, fermée avec un rideau de velours. Sur trois grands écrans posés au sol, on voit une sorte de chorégraphie de gestes et d'actions, que des jeunes réalisent en silence. Une rangée de chaises (les mêmes que dans les écrans) invite à s'asseoir. Après un temps d'observation (la boucle des images projetées dure 32 minutes), on arrive à appréhender le déroulement des situations et, possiblement à trouver les jeunes attachants. La structure de l'œuvre nous incite à inventer notre propre scénario.

En quittant la chambre sombre on repasse, inévitablement, devant l'écran plasma; on reconnaît les visages. Un lien se crée alors entre les paroles des jeunes et leurs manières d'être.

Pendant qu'un peu de temps,
Habite un peu d'espace [...]
(Gilles Vigneault, 1983)

CHAPITRE I

L'INTERVALLE, LA FORME NARRATIVE ET LE CORPS

Comment imaginer un rapport entre la chose et l'image, entre la matière et la pensée, puisque chacun de ces deux termes ne possède, par définition, que ce qui manque à l'autre? (Bergson, 1965, p. 27)

1.1 L'intervalle

Aussi loin que nous puissions remonter dans l'histoire, le mot « intervalle » du latin *intervallum* semble issu de la réunion des termes *inter*, entre et *vallus*, pieu : entre deux pieux. Issu du langage militaire, utilisé notamment par Cicéron (106 à 43 a.v. J.-C.), il signifiait simplement la distance entre deux palissades. Or, dans la correspondance de l'empereur, on retrouve le même terme utilisé pour nommer une notion plus abstraite : la distance entre deux moments. *Tanto intervallo te videre* « te voir après un si long intervalle » (Gaffiot, 1934, p. 847). Dans les deux cas, on cerne ce qui n'est pas (un manque ?), ou plus justement, ce qui est « dans un intervalle déterminé ». Le terme « intervalle » désigne donc, à la fois, un laps de temps et une distance.

Au début du vingtième siècle, ce concept d'intervalle lié à l'espace et au temps a largement nourri les réflexions philosophiques et les recherches scientifiques. En tant que philosophe, Henri Bergson étudie la notion de durée de la conscience qu'il oppose au temps scientifique. En 1896, il publie *Matière et mémoire*. Il y développe sa conception de la matière et de la perception basée sur la relation « ... nous avons pu conclure à la nécessité d'une perception, c'est-à-dire d'une relation variable entre l'être vivant et les influences, plus ou moins lointaines, des objets qui l'intéressent. » (p. 23). Il développe l'idée que la matière est image « Et par « image » nous entendons une certaine existence qui

est plus que ce que l'idéaliste appelle une représentation, mais moins que ce que le réaliste appelle une chose — une existence située à mi-chemin entre la « chose » et la « représentation » (Bergson, 1965, p. 7); une image qui, au lieu de transmettre immédiatement le mouvement reçu, est telle qu'il y a un intervalle entre le mouvement qu'elle reçoit et le mouvement qu'elle rend. Ce sont en quelque sorte des images vivantes. Au même moment, un philosophe américain, William James (1842-1910), travaille sur des questions similaires. Fondateur du pragmatisme et de l'empirisme radical, James parle de l'expérience pure comme d'un ensemble de tout ce qui est en *relation* avec autre chose sans qu'il existe nécessairement une conscience de cette relation. Lorsque Bergson nous dit que tout est image, James nous éclaire en spécifiant que « ... ce ne sont pas des images des choses puisque les « choses » aussi sont des images. ... L'image bergsonnienne correspond à l'expérience pure de James » (Lapoujade, 1997, p. 26). Cependant dans le présent travail, l'essentiel de mes recherches se concentre essentiellement sur les écrits de Henri Bergson, en raison des liens que Gilles Deleuze a tissés entre ses travaux sur la durée et le cinéma.

De son côté, Albert Einstein, physicien, précise les fondements de la théorie de la physique quantique qui renoncent à l'idéal d'un temps newtonien (un temps qui s'écoule de la même manière en tous les points de l'univers) et le remplace par un temps relativiste (un temps attaché à chacun des observateurs). Les postulats de base de la théorie de la relativité restreinte sont fondés sur la définition de l'intervalle entre deux événements. Cette définition reproduit le raisonnement relatif à la comparaison entre: temps nécessaire et temps disponible (Christian Magnan, 1990, premier chapitre).

De 1923 à 1933, prenant appui sur les écrits des philosophes et les recherches scientifiques, on assiste à une période de bouleversements de la pensée qui va mener à une révolution et à une refondation des concepts d'espace et de temps. Car à l'origine, il s'agissait bien de deux notions différentes ; c'est l'union « espace-temps », le concept d'intervalle, la relation « entre-deux » qui bousculera les principes établis. Un siècle plus tard, dans ses écrits théoriques sur le cinéma, Gilles Deleuze développe le rapport entre la conception bergsonnienne de l'univers et l'univers du cinéma.

Bergson nous dit que la supériorité de certaines images ce n'est pas d'avoir une âme, ce n'est pas d'avoir une conscience — elles restent complètement dans le domaine des images-mouvement —, simplement c'est comme si l'action subie et la réaction exécutée étaient distendues. Qu'est-ce qu'il y a entre les deux ? Pour le moment rien. Un intervalle. (Deleuze, 1981, p. 6)

Chez Bergson, l'expression la plus poussée, la plus complexe de l'intervalle, c'est le cerveau. Il n'y a pas d'images dans le cerveau, le cerveau c'est une image parmi les autres: c'est une image-mouvement. Une image-mouvement qui présente un maximum d'écart (d'intervalle) entre le mouvement reçu et le mouvement exécuté.

Et le cerveau n'est rien d'autre, intervalle, écart entre une action et une réaction. Le cerveau n'est certes pas un centre d'images d'où on pourrait partir, mais il constitue lui-même une image spéciale parmi les autres. (Deleuze, 1983, p. 92)

Appliquée au cinéma, l'image-mouvement (qui n'est pas dans l'image en mouvement d'une bicyclette qui avance, d'une femme qui marche), c'est le mouvement de la caméra par exemple, où « image = mouvement »; et la notion d'intervalle, c'est la manière de faire participer le spectateur au temps du film (Deleuze, 1983, p. 86).

En rendant visible l'activité organisatrice du percevoir on stimule ses fonctions sensori-motrices : l'image-mouvement devient image-perception. Plus la réaction cesse d'être immédiate et devient véritablement action possible, plus la perception devient distante et anticipatrice, l'image-mouvement devient image-action. On passe insensiblement de la perception à l'action. C'est l'incurvation de l'univers, d'où résultent à la fois l'action virtuelle des choses sur nous et notre action possible sur les choses. Entre la perception et l'action, il y a l'intervalle, l'affection. Elle surgit dans l'indétermination entre une perception troublante et une action hésitante.

1.1.1 Franges d'interférence

Dans ma démarche d'artiste-chercheuse, je me suis mesurée à des découvertes philosophiques et scientifiques, sur le concept d'intervalle, d'une grande portée. Toutefois, le fait de poursuivre mon questionnement sur les liens possibles entre ce concept et l'évolution de la forme narrative, m'a permis d'y relever quelques influences. Par exemple, en sciences sociales et en ethnographie on s'interroge sur l'interférence de la présence de l'observateur sur la justesse des comportements des civilisations observées. Cet aspect de l'avancement des connaissances sur l'intervalle entre l'objet et son observateur a fait surgir, dans mon travail de création, l'idée d'opérer avec une caméra sans opérateur. Ainsi, l'absence des techniciens dans le studio favorise la capacité de concentration des adolescents et leurs échanges sont plus naturels.

J'ai choisi le corps-adolescent comme modélisation du concept d'intervalle pour sa situation privilégiée à mi-chemin entre l'enfance et l'âge adulte, tant dans son développement physique, psychologique que social. Mon travail propose le corps-adolescent comme *entre-deux*, évoquant l'idée de passage entre des réalités divergentes, l'idée d'un espace créateur fertile et subvertissant les règles. « C'est l'intervalle lui-même qui joue maintenant le rôle de centre [...]. » (Deleuze, 1985, p. 57). Dans le processus, je travaille divers intervalles. Voici des exemples : au moment de l'entrevue, j'interroge les écarts entre le son et l'image d'une idée exprimée; j'explore l'intervalle entre le geste et le dire dans le corps-adolescent. Mon attention se porte sur l'espace d'hésitation, d'oscillation, l'entre-deux.

Dans mon corpus d'œuvres, l'intérêt de Monika Oechsler (artiste née en Allemagne et résidant à Londres) pour les questions d'identité à l'adolescence se rapproche de mes préoccupations. En effet, Monika Oechsler met en scène des dynamiques d'ordre psychologique et social, pour montrer comment l'identité, l'individualité ne s'exprime en réalité qu'à travers l'interaction sociale. Il s'agit d'une recherche sur l'intervalle entre le soi et l'autre; entre le fait de voir un même comportement à partir de différents points de vue.



Fig. 1.1 Monika Oechsler, *High Anxieties*, 1998. Source: <<http://www.monikaoechsler.co.uk/>>.

Ses oeuvres *High Achievers* (1998) et *High Anxieties* (1998-1999) montrent des confrontations dérangeantes entre adolescentes, représentatives de la disjonction et de l'incertitude qui apparaissent à ce stade de l'existence. Dans chaque bande vidéo, une jeune fille devient la victime lors d'une dynamique de groupe. La mise en scène se présente comme une version contemporaine des thérapies de groupe psychanalytiques des années quatre-vingt, appelées *EST* (*Erhard Seminars Training*). Dans *High Achievers*, la jeune fille peut encore se défendre devant un groupe de trois. Dans *High Anxieties*, le groupe passe à cinq et la victime se retrouve désarmée. Dans cette courte vidéo, d'à peine plus de trois minutes, la frontière entre la fiction et le documentaire est indéfinissable et provoque, chez le spectateur, une ambivalente tension qui fait de lui, soit un complice du groupe, soit l'invite à soutenir la victime. Ces deux œuvres soulignent les changements typiques à l'adolescence par une mise en scène du corps-adolescent.

Ce qui frappe l'imaginaire du spectateur se situe souvent entre deux phénomènes, parfois contradictoires, négociant dans une sorte de compromis, entre l'intention et l'expression, entre l'individu et le groupe, dans le « cheminement même » (Fédida, 2005, p. 20). Tout porte à croire que c'est sans doute dans l'intervalle que la forme narrative évolue vers une autre conceptualisation de l'espace-temps.

L'oeuvre a pour fonction non de connaître le monde, mais de produire des compléments du monde: il crée des formes autonomes s'ajoutant à celles qui existent, et possédant une vie, des lois qui lui sont propres. (Eco, 1965, p. 28)

Mon objectif est de générer une perte d'efficacité momentanée et de faire naître, chez le spectateur, une condition riche de possible en faisant appel à sa capacité de représentation abstraite, à son imagination et principalement à sa mémoire du passé; une condition bien décrite dans cette citation de Söke Dinkla « [...] its aim is [...] to open up to experience a reality which organises itself in an abstract way and feeds back this reality to the body. » (2002, p. 36).

1.1.2 Vidéo : outil de l'espace-temps



Fig. 1.2 « Art médiatique », *Dictionnaire des arts médiatiques*.
Source: <<http://132.208.118.245/frames/termM.html>>.

À partir de quelques réflexions philosophiques et recherches scientifiques sur l'espace-temps, du début du siècle dernier, dans les deux points suivants, je tenterai de dégager des corrélations entre l'évolution technologique et certaines pratiques artistiques. Je retracerai également, parmi les nombreuses pratiques de cette période, celles qui ont particulièrement influencé le présent travail de recherche création.

« Aucune question n'a été plus négligée par les philosophes que celle du temps » (1968, p. 9) nous dit Bergson, contemporain des premières pratiques photographiques et cinématographiques. Il détecte, dans notre langage même, la présence d'une confusion quant aux termes utilisés pour parler du temps et de l'espace. Bergson s'adresse ainsi aux chercheurs: « ... cette durée, que la science élimine, qu'il est difficile de concevoir et d'exprimer, on la sent et on la vit. Si nous cherchions ce qu'elle est ? » (1969, p. 9), introduisant ainsi l'idée d'un temps perçu, différent du temps mesuré.

Cette confusion entre les notions de temps et d'espace préoccupe également les scientifiques. En 1905, le physicien Albert Einstein publie notamment cinq mémoires, dont deux démontrent comment les caractéristiques du temps et de l'espace sont liées. Il postule que ces deux mesures ne sont pas absolues, mais dépendent de l'observateur. Il avance, de plus, qu'on ne peut *situer* correctement un événement physique que si on en donne sa position, à la fois, dans l'espace et dans le temps. Il nous présente ainsi la quatrième dimension, le temps, nécessaire aux trois autres pour situer quelque chose dans l'Univers.

Vu leur rapport intrinsèque à la mémoire et au temps, on peut se représenter l'évolution des technologies de production de l'image et du son comme un résultat des courants de pensée du vingtième siècle. La photographie est manifestement un outil de mémoire et un travail d'arrêt du temps. Par exemple, Eadweard Muybridge dans *Animal Locomotion* (1884) nous présente un découpage photographique du mouvement par un arrêt du temps.

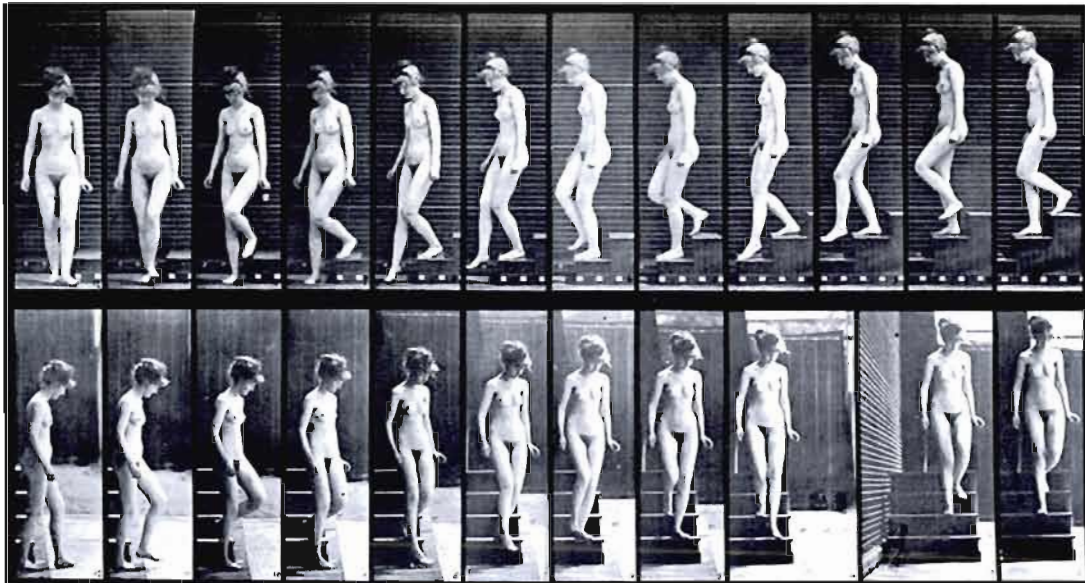


Fig. 1.3 Eadweard Muybridge, *Descending Stairs and Turning Around*, 1884-1885. Source : <<http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Muybridge-1.jpg>>.

Suivront l'invention du cinématographe (1892) et l'apparition de l'image en mouvement programmée linéairement dans le temps. Le mouvement de l'image filmique résulte du déroulement d'une bande de pellicule, devant une source lumineuse, sur laquelle sont enlignés des cadres, contenant des images photographiques. Cette technologie chimique-optique sollicite, pour représenter le déroulement du temps réel, le dispositif naturel de reconstitution du mouvement de l'œil humain. Elle dépend de l'observateur.

En théorie, le film sur lequel sont dessinés les états successifs d'un système entièrement calculable pourrait se dérouler avec n'importe quelle vitesse sans que rien y fût changé. En fait, cette vitesse est déterminée, puisque le déroulement du film correspond à une certaine durée de notre vie intérieure — à celle-là et non pas à une autre. Le film qui se déroule est donc vraisemblablement attaché à de la conscience qui dure, et qui en règle le mouvement. (Bergson, 1969, p. 14)

En 1899, Georges Méliès, dans *L'affaire Dreyfus*, expérimente le temps de déroulement de la pellicule. Par des truccages, il est précurseur du fondu enchaîné et de l'image accélérée. Un peu plus tard, Dziga Vertov avec *L'homme à la caméra* (1929), manipule le temps au tournage et intervient directement sur la pellicule, au montage.

Dans ce siècle, il semble que l'avancement des technologies médiatiques et le développement des pratiques artistiques soient des vases communicants où, la pensée impulse la technologie et la technologie induit la pensée. Mentionnons les travaux artistiques de Germaine Dulac, des dadaïstes, du cinéma expérimental français des années trente, puis de Jean-Luc Godard et du cinéma *underground* américain des années soixante. Ces artistes modifient les appareils, interviennent sur les dispositifs, sur les conditions de tournage et sur les conditions de projections: caméras et projecteurs démantelés, enrichis et utilisés de diverses manières. Certaines de ces inventions sont ingénieuses, pensons aux lunettes sphériques de Maya Deren, dans *Meshes of the Afternoon* (1943) et, plus près de nous, au dispositif de pivotement de la caméra, dans *La région centrale* (1971) de Michael Snow.



Fig. 1.4 Maya Deren, *Meshes of the afternoon*, 1943. Source : <<http://www.sensesofcinema.com/contents/directors/02/deren.html>>.

Alors que le cinéma repose sur un trompe-l'œil simulant le mouvement, l'étape suivante, celle de l'*image-temps* est déjà en gestation. Créée en 1936 (Herzogenrath, 1988, p. 15), la technologie vidéo analogique porte, dans sa structure électronique, les caractéristiques de l'espace-temps. Décomposée en lignes horizontales, chaque image vidéo est rendue visible grâce à un balayage entrelacé où une première passe affiche toutes les lignes impaires, en deux fois moins de temps que pour une image entière, et une seconde passe affiche les

lignes manquantes paires. Une image vidéo est donc constituée de deux trames distantes dans le temps d'une moitié d'image. Elles sont également complémentaires d'un point de vue spatial, car les deux balayages se complétant dans le cadre, n'affichent pas le même contenu.

Vers le milieu des années quatre-vingt, les caractéristiques technologiques du médium « *a time-based object in a virtual space* » ont permis son émancipation vers une véritable esthétique, ayant des effets substantiels sur l'ensemble du domaine de l'art (Parfait, 2001, p. 8). Mon historique de pratique se développe en parallèle avec l'évolution de cette technologie et est entraîné dans des courants artistiques similaires. Ils se sont transformés simultanément, s'inscrivant dans le courant de l'*art vidéo* puis dans celui de la *vidéo expérimentale*. S'intégrant, progressivement, à un ensemble plus vaste, l'art vidéo disparaît quasi complètement devant de nouvelles esthétiques : les arts médiatiques, les pratiques immersives et en réseau. Afin de préciser certaines influences présentes dans mon travail, j'ai mis en relief des événements et des exemples, tirés des multiples tendances et mouvements qui ont jalonné l'évolution des arts et des nouvelles technologies de cette période.

En 1965, la compagnie Sony commercialise la technologie vidéo avec la *Portapak*. Un des principaux fondateurs de l'art vidéo, Nam June Paik (1932-2006) en devient immédiatement le premier artiste utilisateur. Robert Forget cinéaste québécois acquiert la sienne en 1967. Ce qui est probablement à l'origine de la fondation, en 1971, du Vidéographe, un des premier centre d'accès à la vidéo en Amérique du Nord. Ce qui marque les débuts de la démocratisation de la production vidéographique et de l'histoire de la vidéo indépendante. Simultanément, s'amorce une ère de performances « Multiplicité des modes d'apparition de l'image vidéo, caractère unique de chaque version, adaptation aux lieux et aux circonstances, grande plasticité des paramètres de réalisation... » (Parfait, 2001, p. 137). Pratiques auxquelles les artistes prêtent, de diverses manières, l'image immédiate de leur corps ou de celui des spectateurs. Ces démarches proviennent d'un travail sur le temps réel amorcé dans des oeuvres *underground* telles celles de Andy Warhol (1963 à 1968) qui

confond le temps réel et le temps filmique ; entre autres dans *Sleep* (1963) où un homme dort pendant six heures, devant une caméra fixe.

Dans les années 60 et 70, le dispositif vidéographique fait partie de la dynamique des performances. Les artistes expérimentent, avec cette technologie, les décalages spatio-temporels et plus particulièrement les réactions d'emboîtements suscités par le *feedback*. La vidéo leur permet aussi d'enregistrer intégralement les performances, dans un but d'archivage. Joseph Beuys l'utilise, à cette fin, pour son événement *Comment expliquer les tableaux à un lièvre mort* en 1965 et Abramovic/Ulay pour *Imponderabilia*, à Paris en 1977 et pour l'ensemble de leur travail.

Il est vrai que les artistes de la performance considèrent le corps humain comme sujet et comme matériau premier, mais un grand nombre d'entre eux, tels Dan Graham, Vito Acconci et Laurie Anderson, lient intimement leur pratique à l'image vidéo, malgré des hybridations multiples avec la peinture, le théâtre, la musique et la danse. Joan Jonas (1936 -) ira jusqu'à dire que le principal élément qui structure son œuvre est la simultanéité de la performance, réalisée en public, et des images vidéo (Goldberg, 1999, p. 180). Ces artistes utilisent, souvent de manière dynamique, des dispositifs vidéographiques réunissant caméras, magnétoscopes, moniteurs et projecteurs. On enregistre et transmet, simultanément, des images en direct et en différé. De nombreuses performances sont une mise en scène du corps nu, parfois celui de l'artiste et des spectateurs. Le performeur se retrouvant dans une position narcissique et le public, dans celle de voyeur ou d'acteur. Par exemple, dans la performance *T.V. Cello* (1971), Paik met en scène la violoncelliste Charlotte Moorman, vêtue d'un soutien-gorge télévisuel où l'image du public apparaît telle qu'elle ou modifiée par un aimant. Paik réalise différentes variations de cette performance; parfois la performeuse joue d'un violoncelle réel, parfois, d'un violoncelle fait du montage de plusieurs moniteurs (de Mèredieu, 2003, p. 33).

Cette alliance entre l'art et la technologie suscite bien d'autres formes d'expérimentations : Billy Klüver, ingénieur électronicien s'associe avec, notamment, Jean Tinguely, Robert Rauschenberg, John Cage et Merce

Cunningham donnant lieu à l'un des tout premiers événements scéniques multimédias *Variations V* (1965) (Rush, 2000, p. 37).



Fig. 1.5 Merce Cunningham Dance Company, *Variations V*, 1965. Source : <<http://emfinstitute.emf.org/exhibits/images/variations5-260.jpg>>.

Dans *Wall/ Floor Positions* (1968), Bruce Nauman met en scène son propre corps comme matériau d'exploration et *Performance/ Audience /Mirror* (1977) de Dan Graham explore le geste, et le sens du geste, en utilisant une technique de miroir et de vidéo en circuit fermé. Pipilotti Rist dans *Im not the Girl Who Misses Much* (1986) nous présente un corps désarticulé et manipulé. Je m'intéresse déjà au corps dans mon installation *7 Contradictions : A=A, A≠A* (1983). J'y travaille un corps morcelé d'où je ne retiens que les éléments qui m'apparaissent porter le sens: les mains et les visages. Puis j'ouvre, passant de la main et du visage, au corps en entier dans *Lee à Two Rivers* (1986), puis vers la perception et l'interprétation du mouvement dans *Du chien* (2003).

Au début des années soixante-dix, parallèlement à ces tendances, une pratique plus picturale se développe. Steina et Woody Vasulka (*Golden Voyage*, 1973) travaillent en manipulant électroniquement l'image comme une toile peinte. En 1969, Nam June Paik, en collaboration avec un ingénieur japonais Shuya Abe travaille à l'invention du *Paik/Abe Synthesizer* consacré au traitement

du temps et de la perception de l'image en mouvement. Ko Nakajima, vidéaste d'origine japonaise, met au point en 1983, avec la société JVC, un système informatisé d'animation graphique adapté spécifiquement aux besoins artistiques : l'*Aniputer*. Son système rend accessible la technologie *A/B-roll* qui permet le passage simultané de trois images en mouvement: c'est l'image-mouvement. En 1984, Ko vient donner un atelier à PRIM Vidéo (Production et réalisation indépendante de Montréal). J'y participe et j'y ai monté ma vidéo *Lee à Two Rivers* (1986), un travail sur le dédoublement et le langage du corps.

1.1.2.1 L'écran

D'une manière parallèle, dans le passage du signal analogique au signal numérique, les usages des dispositifs de projections et d'affichages des images se transforment : utilisations de moniteurs, minimoniteurs (Pipilotti Rist), sculpture vidéo et mur d'écran (Paik), et de projections de toutes sortes, sur des objets usuels (Tony Oursler), ou monumentales, multiécrans synchronisés ou non (Sam Taylor-Wood, Shirin Neshat), et *splitscreen* (Gary Hill).

Cette collusion de significations témoigne du fait que des bouleversements épistémologiques (de nouvelles structures de la perception), effet de l'apparition de technologies aussi différentes que le cinéma, l'informatique et la vidéo, se rejoignent autour d'une forme (l'écran, le terminal) qui en synthétise les propriétés et les potentialités. (Bourriaud, 2001, p. 68)

L'écran et l'image divisée ou multipliée jouent un rôle important dans la fragmentation et la non-linéarité des œuvres. En passant d'un écran à plusieurs, d'une à plusieurs projections, on provoque une expansion de l'horizon visuel et une intensification de l'expérience. C'est dans cette optique que j'utilise le multiécran dans *Genre : Ado*. La triple projection et les différents points de vue obtenus au montage influencent la perception du spectateur et la forme narrative de l'œuvre.

1.1.3 Vidéo : chaosmos-radicelle

Le monde a perdu son pivot, le sujet ne peut même plus faire dichotomie, mais accède à une plus haute unité, d'ambivalence ou de surdétermination, dans une dimension toujours supplémentaire à celle de son objet. Le monde est devenu chaos [...] chaosmos-radicelle au lieu de cosmos-racine. (Deleuze, G. et Félix Guattari, 1980, p. 12)

« De 1972 à 1982, le numérique est introduit progressivement dans le domaine de la vidéo ... » (Bellaïche, 2004, p. 204). L'information n'est pas codée de la même façon dans les circuits analogiques et numériques. Les systèmes analogiques travaillent sur des valeurs continues, dont la richesse du contenu n'est pas limitée par un échantillonnage (en capturant des valeurs à intervalle de temps régulier) quelconque, tandis que les systèmes numériques utilisent la quantification (une approximation du signal continu) et un codage de l'information. Malgré une numérisation de qualité, un signal numérique est moins riche qu'un signal analogique car, soit on enregistre le signal de façon continue, et c'est un enregistrement analogique ; soit on n'enregistre que certaines valeurs de ce signal et on parle alors de signal numérique. Cependant, la venue du signal numérique améliore les conditions de travail à toutes les étapes de la chaîne de production et de diffusion. Des changements s'opèrent dans les structures matérielles (miniaturisation des circuits, lecture optique, technologies de l'écran), informatiques (interfaces, logiciels, hypertextes) et télématiques (protocoles, architectures, moteurs).

Le passage du signal analogique au signal numérique et la transformation conséquente des équipements s'opèrent très progressivement. Dans les années quatre-vingt, les artistes travaillent encore en analogique. La fragilité du signal analogique, sa distorsion, sa composante de *bruit* ainsi que l'hybridation, provoquée par la conversion séquentielle des équipements sont à la fois des sources de créativité, d'anarchie et de frustration. Cependant, les années quatre-vingt-dix sont déterminantes : la caméra vidéo analogique HI-8, à prix abordable, fait son apparition. Elle devient très populaire. Lorsque, un peu plus tard, arrive la caméra numérique et le système *Avid* de traitement des images, les artistes s'en emparent. Cette technologie modifie sensiblement les méthodes de travail. D'abord parce que les données numériques ne s'altèrent pas : alors

que l'analogique véhicule un signal qui s'affaiblit à chaque maillon de la transmission, le numérique transmet des chiffres qui eux restent immuables. De plus, le numérique est beaucoup moins cher. Contrairement au signal analogique, le signal numérique autorise un nombre de traitements de l'image très élevé, sans nuire à l'intégrité de l'information.

Dorénavant, les outils informatiques permettent aux artistes d'opérer dans la structure spatio-temporelle de l'image-mouvement et du son, notamment en autorisant des rythmes excédant la capacité de lecture ou d'écoute, tant par la rapidité que par la lenteur. Ces outils entraînent des transformations de l'architecture des œuvres qui peut maintenant se déployer dans l'espace dans des propositions immersives ou interactives, et des éléments de stimulation visuelle, sonore ou haptique.

Les premières expérimentations de réalité virtuelle datent des années soixante, mais c'est vraiment entre le milieu et la fin des années quatre-vingt qu'émergent des recherches combinées sur les interfaces informatiques et la simulation. Les systèmes de réalité virtuelle peuvent être immersifs ou à l'écran. Les systèmes immersifs comportent des interfaces tels les casques de visualisation, les combinaisons et les gants sensitifs à retour tactile. (Dictionnaire des arts médiatiques, UQAM, 1996).

Avec ces transformations se développe le concept de réalité virtuelle. « Tout ce que l'on voit sur l'écran de l'ordinateur appartient à la réalité virtuelle. » (Rush, 2000, p. 212). Paul Virillio en parle comme d'une substitution et non pas d'une simulation : « Nous entrons dans un monde où il y aura non pas une réalité, mais deux : la réelle et la virtuelle. » (2000, p. 170), ajoutant qu'il n'existe plus aujourd'hui de définition consensuelle du réel. Ce que l'on nomme *R.V.* signifie couramment « une expérience tridimensionnelle dans laquelle l'« utilisateur » ... muni d'un casque d'affichage, de gants tactiles ou vêtu d'une combinaison spéciale... explore un monde simulé qui réagit à ses mouvements. » (2000, p. 212). La finalité de la réalité virtuelle est de permettre à une personne (ou à plusieurs) une activité sensori-motrice et cognitive dans un monde

artificiel, créé numériquement, qui peut être imaginaire, symbolique ou une simulation de certains aspects du monde réel [Fuchs, 1996].

Au début du 21^e siècle, les nouvelles technologies vont permettre à certains artistes de parfaire leur approche, déjà à l'œuvre dans les années quatre-vingt-dix, en affirmant leur intérêt pour le dispositif et pour les différents moyens de faire participer le spectateur à l'œuvre, soit par interactivité, soit par immersion. Ainsi, dans les œuvres plus récentes de Luc Courchesne, le dispositif se met en action dans l'espace. *Panoscope 360°* (2000) est une réinterprétation numérique du concept de panorama.



Fig. 1.6 Luc Courchesne, *Panoscope 360°*, 2000. Source : <<http://www.panoscope360.com/historyen.html>>.

Mon intérêt pour l'œuvre de Luc Courchesne se manifeste d'abord en 1990, avec *Portrait n° 1* où il travaille l'architecture, proprement interactive de l'œuvre, sur une logique langagière : un échange de paroles entre deux personnes au moment d'une première rencontre. L'œuvre prend la forme d'un dialogue entre le spectateur et un personnage virtuel. En 1993, il poursuit ce travail, sur la conversation, avec un portrait collectif *Portrait de famille / Family Portrait*. « Un documentaire dans lequel une petite communauté d'amis a été observée et enregistrée par l'artiste [...] » (Gagnon, 2001). Courchesne conjugue l'ouverture d'une approche documentaire (la conversation libre) et l'obligation d'une consigne. Dans *Portrait de famille*, huit membres d'une famille se retrouvent depuis plusieurs années. Pendant deux heures, ils conversent

librement entre eux, tout en sachant qu'à la fin chacun doit dévoiler un événement de sa vie, inconnu des autres: c'est la consigne imposée. Le dispositif de tournage de cette œuvre nous intéresse également ici: pour capter les imprévus de la conversation, Courchesne place les personnes en cercle et au centre, devant chacun, une caméra enregistre le son et l'image. Au montage, la conversation est découpée, restructurée en palier d'intimité et pensée en fonction de l'interactivité.



Fig. 1.7 Luc Courchesne, *Portrait de famille*, 1993. Source : <<http://www.vimeo.com/5984367>>

Le langage, le lien entre le langage et l'image et le corps comme langage sont des questions soulevées dans mes monobandes *Lee à Two Rivers* (1986) et « *A* » (*comme aveugle*) (1999). Je me suis également sentie interpellée par les recherches de Gary Hill, sur le langage, dans son œuvre *Primarily Speaking* (1981-83), où il présente un duo image / son entre le sens et le double sens de la parole.

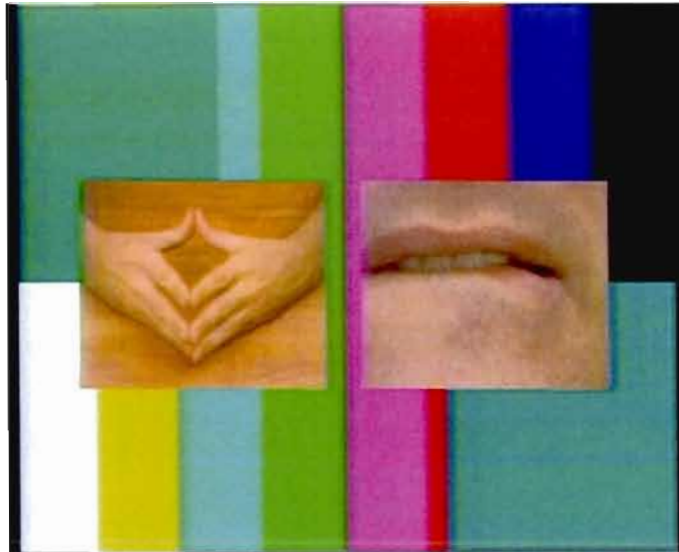


Fig. 1.8 Gary Hill, *Primarily Speaking*, 1981-1983.
Source : <<http://www.cnacgp.fr/Pompidou/Manifs.nsf/0/D5F1468D6C4AFE2EC1256EEE00523E83?OpenDocument&sessionM=&L=1&view=>>>.

Je prends aussi intérêt au travail sur le langage de Jeffrey Shaw, dans des propositions à caractère panoramique et immersif, dans lesquelles on peut retrouver des citations, des fictions ou des témoignages.

Les espaces virtuels sont des mondes sans territoire, sans espace de référence, des lieux mentaux où l'on peut tout faire advenir. Jeffrey Shaw y met en scène des idées, des relations, des imaginaires, des opérations, et le langage en est le point de départ privilégié. (Duguet, 2002, p. 166)

L'installation *Place-Urbanity, a Psycho-Ethnographic Portrait of Melbourne* (2002) est un exemple dans lequel Shaw présente des quartiers de différentes communautés ethniques de Melbourne. Le spectateur, en explorant ces scènes panoramiques, peut accéder, en cliquant sur un personnage qui se présente la tête en bas, à du contenu documentaire reflétant le lien qui relie l'identité des jeunes adolescents à leur appartenance à la ville.



Fig. 1.9 Jeffrey Shaw, *PLACE-Urbanity*, 2001. Source : http://www.icinema.unsw.edu.au/projects/prj_placeurb.html.

Voyons ici de quelles manières la réflexion philosophique et la technologie s'entrecroisent et comment elles nous permettent de mieux saisir des concepts tels que réseau, immersion, interactivité, interface et peut-être d'entrevoir des pistes pour l'avenir. Dans la préface de *Mille plateaux* (1980), Deleuze et Guattari mentionnent la relation binaire, de cause à effet, en termes de *pensée la plus fatiguée*: « La nature n'agit pas ainsi... l'esprit retarde sur la nature. » (p. 10). Ils présentent plutôt l'évolution de la technologie comme : « Un agencement mécanique tourné vers les strates qui en font sans doute une sorte d'organisme... » (p. 10), un système rhizomatique dont ils énumèrent les caractéristiques: connexion, hétérogénéité, multiplicité, rupture asignifiante, principe de cartographie et de décalcomanie. On peut relier cette vision prospective au large spectre des réseaux qui nous permettent d'être connectés « partout tout le temps », à la miniaturisation des ordinateurs portables, au *streaming* des images en mouvement sur Internet et à la génération du *WiFi* qui « nous fait entrer dans une culture fulgurante... » (Lardellier, 2008, p. 121). Il faut voir les adolescents *chat* pour se faire, à la fois, une idée de l'influence du réseau et se sentir dans un monde parallèle.

L'étape technologique suivante pourrait-elle être *l'image-vivante*? C'est ce que nous suggère Peter Weibel (2002, p. 51), en soulignant que les systèmes artificiels ont des comportements réflexes similaires à ceux des systèmes vivants. Par exemple, l'image *indexicale* définie par une relation signe-objet (la fumée et le feu) remplacerait l'image 3D; la technologie basée sur le photon et l'ordinateur au quantum remplaceraient l'électronique.

Deleuze nous trace déjà cette voie en suggérant :

Donnons-leur un nom puisque ce sont des images très spéciales : ce sont des images vivantes. N'oublions pas notre identité qui est complètement fondée et qui continue : image = matière = mouvement, etc. Ce seront des matières vivantes. Et en effet comment est-ce qu'on définit un vivant par opposition à un non-vivant ? On définit un vivant par l'existence d'un intervalle ou d'un écart entre le mouvement qu'il reçoit et le mouvement qu'il rend, c'est-à-dire le mouvement qu'il exécute. C'est ça un vivant. (1982, p. 8)

Il s'emble s'appuyer sur la pensée de Bergson qui utilise, quant à lui, plutôt la notion de centre d'indétermination :

[Si] les êtres vivants constituent dans l'univers des « centres d'indétermination », et si le degré de cette indétermination se mesure au nombre et à l'élévation de leurs fonctions, on conçoit que leur seule présence puisse équivaloir à la suppression de toutes les parties des objets auxquelles leurs fonctions ne sont pas intéressées. (1965, p. 25)

Ce qui n'est pas sans évoquer le principe d'indétermination, élaboré en 1927 par le physicien Weirner Heisenberg, qui ébranle la logique de cause à effet. Ce principe est souvent à l'origine de l'architecture d'œuvres proposant un parcours aléatoire ou invitant le spectateur à participer à sa construction. Une telle pensée est essentielle au fondement de la cybernétique et des systèmes complexes en informatique qui exigent un fonctionnement en cycle continu, un feed-back (Dinkla, 2001, p. 32).

Bergson l'exprime en ces mots en 1934:

Enjambons cette représentation intellectuelle du mouvement, qui le dessine comme une série de positions. Allons droit à lui, regardons-le sans concept interposé : nous le trouvons simple et tout d'une pièce. Avançons alors davantage ; obtenons qu'il coïncide avec un de ces mouvements incontestablement réels, absolus, que nous produisons nous-mêmes. Cette fois, nous tenons la mobilité dans son essence, et nous sentons qu'elle se confond avec un effort dont la durée est une continuité indivisible. (1969, p. 10)

Il nous suggère les schèmes de perception d'un utilisateur d'environnement immersif où la technologie régit la circulation, l'ordonnancement et les positionnements, complexes des espaces virtuels programmés dans l'espace-temps du média.

Avec l'informatisation vient également le concept d'interface. Lorsque Bergson parle du corps comme d'une zone d'échange « Et c'est pourquoi sa surface, limite commune de l'extérieur et de l'intérieur, est la seule portion de l'étendue qui soit à la fois perçue et sentie. » (1965, p. 38), il nous introduit à l'idée de cette limite commune à deux systèmes. La création d'une interface (capteurs de toutes sortes), entre le corps du spectateur et la technologie de l'image et du son, permet aux mouvements du spectateur d'agir sur l'image. Le champ visuel et sonore devient un système contrôlé par le mouvement; l'image-mouvement et les mouvements du spectateur forment une symbiose.

Ces brèves considérations, sur l'influence réciproque de la pensée (bergsonienne) et de l'avancement des technologies, étayent mon présent questionnement sur l'intervalle et l'inscrivent dans une certaine contemporanéité.

J'aperçois des nerfs afférents qui transmettent des ébranlements aux centres nerveux, puis des nerfs efférents qui partent du centre, conduisent des ébranlements à la périphérie, et mettent en mouvement les parties du corps ou le corps tout entier. (Bergson, 1965, p. 13)

Bergson insiste sur notre propension naturelle à occulter l'intervalle, l'entre-deux : « S'agit-il du mouvement ? L'intelligence n'en retient qu'une série de positions [...] De la *transition* il détourne son regard. » (1969, p. 10). Si la perception est intrinsèquement liée à l'action, ma perception ne devrait-elle pas naturellement induire un mouvement ?

Mais toute perception attentive suppose véritablement, au sens étymologique du mot, une *réflexion*, c'est-à-dire une projection extérieure d'une image activement créée, identique ou semblable à l'objet, et qui vient se mouler sur ses contours. (Bergson, 1965, p. 112)

Je suis consciente que cette question, de la dimension active de la perception, se poursuit dans l'œuvre du philosophe Maurice Merleau-Ponty (1908-1961), notamment dans la *Phénoménologie de la perception* (1944); et plus récemment dans les ouvrages sur la perception du mouvement et la physiologie de l'action, du neurophysiologiste Alain Berthoz (1939). Cependant, j'ai choisi de concentrer ma pensée autour de la notion d'intervalle chez Henri Bergson et, telle que développée autour de l'image-mouvement, par Gilles

Deleuze « Ainsi l'image-mouvement donne lieu à un ensemble sensori-moteur, qui fonde la narration dans l'image. » (1985, p. 47).

Présumément, il doit y avoir un intervalle de perception entre les fractures dans le temps et dans l'espace, des images et des sons, et les fragmentations et déconstructions du récit qui se forme dans l'esprit du spectateur. Le corps jouant l'interface. Le modèle bergsonien lie l'action possible et l'image par l'intermédiaire du corps. « J'appelle matière l'ensemble des images, et perception de la matière ces mêmes images rapportées à l'action possible d'une certaine image déterminée, mon corps. » (Bergson, 1965, p. 16)

Je propose d'expérimenter un intervalle dont la fonction serait d'être travaillée, d'entrer dans un processus artistique de façon comparable à ce que dit Deleuze du cinéma : le cinéma n'est pas une image à laquelle on ajouterait du mouvement, mais immédiatement une image-mouvement et l'image-temps, une présentation directe du temps. Ainsi, l'œuvre installatoire *Genre: Ado* fonctionne à partir d'un principe d'interpellation réciproque. Le spectateur est l'enjeu de cette relation, de sa qualité et de son intensité qui se déploie dans l'espace-temps.

La vraie question n'est pas le dualisme entre image extérieure et image intérieure, mais plutôt l'interaction entre ce que nous voyons et ce que nous imaginons ou dont nous nous souvenons. Interaction, et non simple dualisme. (Belting, 2003)

Dans le dispositif de *Polyptyque*, je replace intentionnellement les chaises, ces accessoires présents sur le lieu du tournage et je positionne les écrans pour former les trois quarts d'un quadrilatère, complété par la rangée de chaises. Le dispositif est conçu pour intégrer le spectateur dans la dynamique de l'œuvre. Dans l'esthétique médiatique, la notion d'intervalle, que la philosophie bergsonienne situe entre le corps et la perception, est d'un apport important:

J'observe que la dimension, la forme, la couleur même des objets extérieurs se modifient selon que mon corps s'en approche ou s'en éloigne, que la force des odeurs, l'intensité du son, augmentent et diminuent avec la distance [...] Les objets qui entourent mon corps réfléchissent l'action possible de mon corps sur eux. (Bergson, 1965, p. 15)

Appuyée sur cette réflexion bergsonienne du concept de corps-intervalle, je choisis, dans mon installation, de travailler ce concept comme un intervalle opérant entre l'oeuvre et le spectateur, et à l'intérieur de l'oeuvre même. À dessein, dans chacune des étapes de mon processus, il y a des moments pivots où j'agis sur des intervalles de nature diverse. Par exemple: les manifestations conscientes et surtout inconscientes du corps; les indices glissés entre le geste et la parole; le gestus déterminé par le choix des plans-séquences; les variations entre la lecture des images et mon écriture fictionnelle; entre l'assemblage des images et le dispositif dans l'espace de la galerie, pour en nommer quelques uns.

J'espère arriver à démontrer dans quelle mesure le terme *intervalle* peut trouver une validité pour décrire aussi le principe d'interpellation, tel que je le conçois dans l'installation *Genre : Ado* et qui peut trouver une résonance dans cette tentative d'Umberto Eco (analysant un tableau abstrait) de cerner plus rigoureusement la notion d'oeuvre ouverte

« ...nous n'avions...d'autre but que de mettre en lumière un certain type de rapports entre l'oeuvre et le « consommateur » — un moment déterminé de la dialectique entre la structure de l'objet comme système fixe de relations et la réponse du « consommateur » comme libre insertion à, et récapitulation active de, ce même système. » (1965, p. 306).

Cela me porte à poursuivre, dans le même axe, mon interrogation des transformations de la forme narrative à travers l'exploration du concept d'intervalle.

1.2 La forme narrative

Dans cette partie du texte, à travers des exemples, je vais présenter brièvement quelques facteurs historiques et certaines conditions favorables à l'éclosion d'une « nouvelle » forme narrative. Ensuite, je développe les aspects spécifiques des notions de jeu et de performance telles qu'elles m'ont servi à imaginer des protocoles de tournage.

[...] tandis que l'image de l'apparaître (l'infixable apparition, la chose apparaissante) n'est susceptible que d'une intuition, mouvement de connaissance par lequel on est contraint d'« entrer » dans l'image sous peine de manquer complètement la chose. (Didi-Huberman, 2004, p. 14)

Aristote (384-322 av. J.--C.) nous a laissé en héritage des réflexions fondamentales pour l'étude des formes narratives actuelles. Dans sa *Poétique*, il définit la narration comme un *agencement de faits* situés à l'intérieur d'une adéquation entre le raconter et le représenter.

Or la crainte et la pitié peuvent naître du spectacle et elles peuvent naître aussi de l'agencement même des faits, ce qui vaut mieux et est l'œuvre d'un meilleur poète. En effet, la fable doit être composée de telle sorte que, même sans les voir, celui qui entend raconter les faits en frémit et en soit pris de pitié. (Aristote, 1996, p. 102)

Lorsque Aristote mentionne les « faits », il parle de l'histoire, celle qui intéresserait les juristes, par exemple, ce qui s'est réellement passé (autant que cela soit possible) et fait appel à la mémoire. Lorsque nous parlons de « récit », nous parlons de l'arrangement de ces faits : la façon dont on agence les faits dans le temps, selon une certaine chronologie. Quant à la « narration », la forme narrative, c'est la manière dont on va faire ce récit. Cette manière peut avoir une grande portée, car nous pouvons mettre en musique le récit, aussi bien que de le chanter, le danser ou le présenter en images ; cela entend un lien déterminant entre la forme narrative et le dispositif de l'œuvre.

Historiquement, les formes narratives les plus simples sont associées à l'oralité et par la suite à l'écrit. Elles se caractérisent par leur linéarité et par une chronologie, dans laquelle le récit respecte l'ordre d'arrivée des événements, dans le temps. Peu à peu, la tradition orale s'efface. Les épopées rimées et en

vers disparaissent progressivement. Le théâtre et le roman ne sont plus le dépôt des traditions populaires. La sauvegarde de la mémoire et de l'information nécessite la création de bibliothèques et de grands systèmes de classement. La nature de la forme narrative n'est plus uniquement déterminée par le choix chronologique du récit. Il devient non linéaire et l'*agencement* des faits devient un élément plus fondamental. Le modèle logico-sémantique des moteurs de recherche influence le modèle des formes narratives contemporaines (Dinkla, 2001).

On sait maintenant que le cerveau fonctionne prioritairement par association pour organiser son savoir ; ce qui ne se fait pas de manière linéaire. La mémoire semble s'emmagasinier sous deux formes extrêmes, nous dit déjà Bergson : d'un côté les images-souvenirs et de l'autre, les mécanismes moteurs qui l'utilisent.

[...] le seul service régulier et certain que la seconde (les mécanismes moteurs) puisse rendre à la première (les images-souvenirs) est de lui montrer les images de ce qui a précédé ou suivi des situations analogues à la situation précédente, afin d'éclairer son choix : en cela consiste l'association d'idées. (1965, p. 61)

En ciblant la dimension spatiale qui se dégage de l'aspect organisationnel de l'agencement des faits, dans la mémoire, il m'est apparu important d'emprunter cette avenue pour étudier, plus à fond, l'évolution contemporaine du concept de narrativité. Par exemple, je constate que le montage « classique » d'un film est une opération qui consiste essentiellement à prendre une abondance d'images et un fourmillement d'idées, à les élaguer et à les organiser pour en tirer un récit linéaire.

So the process is what shapes an essentially hypertextual experience of the subject matters into a linear form. [...] The process of editing is about selecting out all of those qualities not deemed functional in the narrative construction of the finished piece. (Dovey, 2001, p. 137)

Dès ses débuts, le cinéma expérimental s'applique à déconstruire la linéarité du cinéma classique. Cela nous mène aux formes narratives actuelles et à leurs liens privilégiés avec la spatiotemporalité de l'image et du son. Puisque le

cerveau tire sa matière vive de l'association d'idées, le rhizome ne serait-il pas la métaphore idéale pour développer de nouvelles stratégies narratives ?

En soi, le lien hypertextuel est une forme spatiale d'organisation de l'information, également basée sur l'association d'idées et sur la mémoire. On peut retrouver, dans l'histoire, plusieurs manifestations des attributs spatiaux et temporels de la forme narrative. Par exemple, la page glosée du Moyen Âge, dans laquelle une annotation brève, portée dans la marge du texte et destinée à expliquer le sens d'un mot inintelligible, en est une.

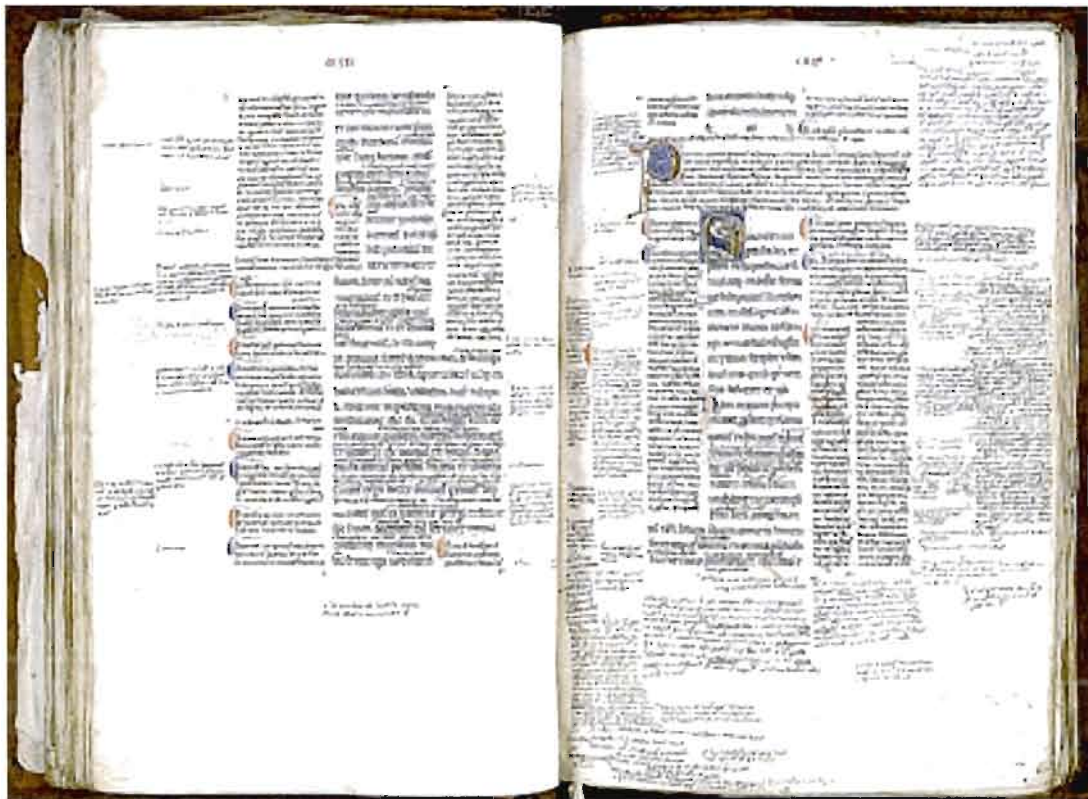


Fig. 1.10 Bible glosée, XIII^e s. Sainte-Barbe-en-Auge, prieuré; codex; parchemin, © IRHT-BU-SDBD. Source : <http://www.enluminures.culture.fr/public/mistral/enlumine_fr? (Cote : Troyes-BM-MS. 0106, folio : f.001, Sujet : Initiale ornée)>.

La mise en page, exceptionnelle à l'époque, du texte d'*Un coup de dés* (1914) de Stéphane Mallarmé, où la forme et le fond se confondent, est un autre exemple de spatialisation de l'écriture.



Fig. 1.11 Stéphane Mallarmé, *Un coup de dé*, 1914. Source : <http://www.unige.ch/lettres/framo/enseignements/methodes/versification/images/mallarme.jpg>.

Attribuée à Robert Aston Barker, en 1787, l'invention du panorama est un exemple connu d'organisation spatiale non linéaire. Les détails du panorama ne réfèrent plus à un point de fuite central, ils sont structurés et retenus ensemble par un horizon circulaire. Plusieurs personnes peuvent le regarder, en même temps, à partir de perspectives et de points de vue différents.

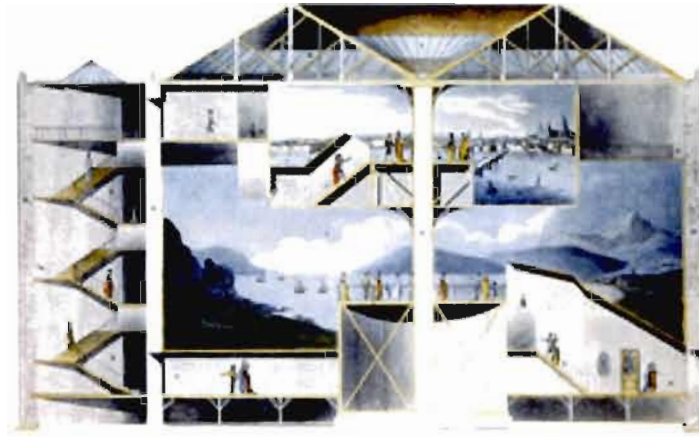


Fig. 1.12 Robert Barker, *Panorama*, 1789. Source : <http://www.acmi.net.au/AIC/PANORAMA.html>.

On peut établir des relations intéressantes entre les transformations des formes narratives, dans les œuvres du vingtième siècle, et les bouleversements s'opérant, peu à peu, dans la conception de l'espace-temps. « Nous pénétrions avec elle (la durée) dans le domaine de la vie intérieure, dont nous nous étions jusque-là désintéressés. » (Bergson, 1969, p. 9). Puisque la science et la philosophie partagent un intérêt commun pour cette question, présumons qu'elle a su intéresser également les écrivains et les penseurs de divers domaines. Citons deux parcours qui ont exercé une influence déterminante sur l'ensemble des recherches du vingtième siècle : Sigmund Freud (1856-1939) et particulièrement James Joyce.

Dans son roman *Ulysse* (1922), Joyce passe de la narration des événements, à la narration elle-même, puisant dans les pensées des personnages. Il superpose le temps perçu, au temps vécu et à la mémoire : les vivants et les morts interagissent dans son oeuvre. Cela peut présager l'union, aujourd'hui rendue technologiquement possible, entre une personne biologiquement réelle et des figures virtuelles.

Les travaux psychanalytiques de Freud sur l'inconscient et sur les rêves, influencent certaines transformations chronologiques et métaphoriques du récit dans le cinéma d'avant-garde et *underground* : fusion du rêve et de la réalité, travail sur le temps et l'espace filmique. Mentionnons également le parcours de Jean-Luc Godard qui fait partie d'une génération de cinéastes qui ont intégré, à

leur pratique même de réalisation, les avenues narratives offertes par la technologie vidéographique. « [...] c'est l'écriture qui s'expose. » dira Philippe Dubois, en parlant de *Lettre à Freddy Buache* (1982) précurseur du genre lettre-vidéo.

Tel que nous l'avons vu au point précédent, des pratiques installatives de toutes sortes réunissant « objets, lumière, espace et corps humain » (Morris, 1979, p. 90) — et j'ajouterais son et écriture — vont être présentées à partir des années soixante. Voici, très brièvement, quelques exemples de formes narratives astucieuses. Dans *Der Riese* (1983), Michael Klier utilise la caméra de surveillance comme un dispositif fictionnel. On y voit un récit fragmenté, construit à partir d'actions et de faits, concernant différents individus, que Klier amalgame à une bande sonore qui unifie et soulève la narrativité dramatique de l'oeuvre. C'est une narrativité de « salle de montage » et « d'images d'archives ».

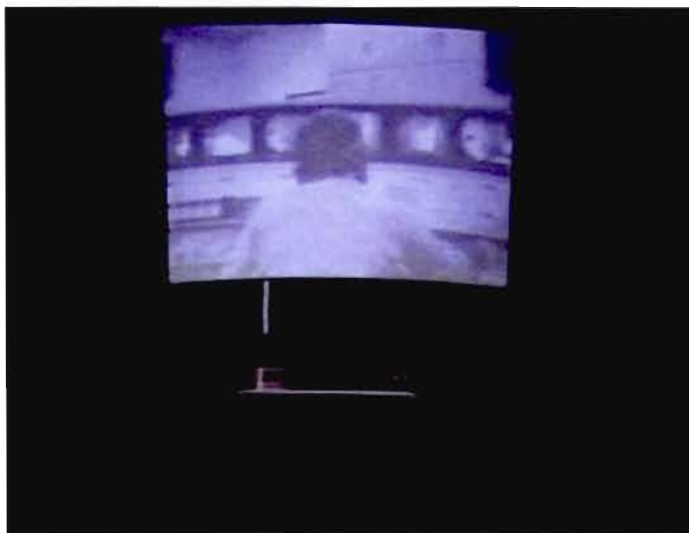


Fig. 1.13 Michael Klier, *Der Riese*, 1984. Source : <http://www.medienkunstnetz.de/works/der-riese/>.

De son côté, Jennifer Ringley travaille à même le réseau Internet. Elle ouvre une fenêtre électronique sur elle-même, proposant ainsi une nouvelle écriture, entre le spectacle et la fiction. Grâce à la *Webcam*, le site qu'elle anime de 1996 à 2003 nommé *Jennicam*, transforme l'écran en miroir. Ces oeuvres

suscitent, par l'imbrication temps (réel) / espace (privé), un renouveau de la forme narrative.

D'autres créateurs laissent reposer l'acte narratif uniquement sur le son : composée en 1893, l'œuvre *Vexations* d'Erik Satie est l'objet d'une première performance en 1963, lorsque John Cage en initie une interprétation intégrale qui dure 18 heures. Il s'agit d'un petit motif musical, répété au piano 840 fois. Elle est reprise par Rober Racine, dans *Installation-concerts*, en 1978, à Montréal. (Shlomowitz, 1999, p. 1). On assiste à des jardins-installations dans lesquels on peut écouter les plantes, la mer, les animaux, le vent, branchés sur des électrodes (Gervais, 1985, p. 20). On participe à des installations sonores proposant de l'écoute sous-marine : *Sub•a•quat•ic* (2006) une installation submersible de Nicolas Bernier, où le spectateur, immergé, perçoit la musique par le corps tout entier et non plus seulement que par les oreilles. Dans l'installation *An Inability to Make a Sound* (1992) de Janet Cardiff, dont la version française a été présentée à la Chambre Blanche, à Québec en 1994, le visiteur pénètre dans un lieu où il trouve chaises, table, théière et projection d'images vidéo. Il est invité à se munir d'un lecteur de cassette et d'un casque d'écoute. C'est la voix et ses silences qui donnent à l'installation sa forme narrative (Lounder, 1993, p. 40).

Le travail sur la forme narrative se poursuit, encore aujourd'hui, visant toujours à saisir les origines, la finalité et la complexité spatiotemporelle du monde qui nous entoure. Les artistes travaillent en équipe, avec des informaticiens et des techniciens, d'une manière souvent mieux contrôlée et selon des stratégies plus méthodiques (Weibel, 2001, p. 47). Les technologies sont en évolution constante et doivent être renouvelées régulièrement. Leur cycle de vie est très court. Leur mise en commun répond à une logique évidente d'efficacité économique et favorise la coexistence de recherches individuelles, collectives et collaboratives.

Dans *Genre : Ado*, une partie de ma recherche création consiste à briser la linéarité du récit. Mon système repose principalement sur l'absence (d'image et de parole) et sur la mémoire (les associations d'idées). J'élimine la parole-

adolescente, dans *Polyptyque*, afin de souligner le langage du corps-adolescent et je cache l'image de celui qui parle, dans *Portrait* ; laissant au spectateur le soin de créer son propre lien narratif. Ainsi, la forme narrative demeure un principe actif dans l'installation. Elle agit dans l'espace *entre* l'œuvre et le spectateur, dans l'intervalle. Je prends appui sur cette proposition que « la forme narrative dépendrait de deux conditions réciproques : notre faculté à l'activer intérieurement et sa capacité de s'incarner dans la forme. » (Benoit, 2007, p. 17). Il y aurait donc un rapport qui se crée entre un mécanisme de l'esprit, un dispositif physique et une dynamique de l'espace-temps qui joue avec l'un et avec l'autre.

À partir de là, comment traduire, dans l'œuvre, la substance, ce que je reconnais, ce que je découvre et perçois de l'adolescence, à travers le corps-adolescent? *Genre : Ado* se développe à partir de cette interrogation. La narrativité, dans mon oeuvre, repose sur un désir de réactiver la présence du corps-adolescent, en explorant un spectre d'influence, suscité par l'alliance corps-adolescent/présence du spectateur. La forme épouse les caractéristiques technologies de l'image et de la mise en espace. Elle explore également l'apport du son (voir le point 2.3.2 du présent document). La contribution du son dans l'illusion du monde virtuel est particulièrement significative. Michel Chion la résume par ces deux questions : « Qu'est-ce que j'entends de ce que je vois ? Qu'est-ce que je vois de ce que j'entends ? » (1990, p. 176). Les dispositifs *Portrait* et *Polyptyque* de *Genre : Ado* reposent les mêmes questionnements.

1.2.1 Le jeu / la performance

Qu'en est-il de cette notion de jeu ? L'idée ici est de cerner les facettes et les limites du jeu dans lesquelles s'inscrit mon expérience. Je puise d'abord, à l'instar de Donald W. Winnicott (1896-1971) dans *Jeu et réalité* (1971), à la langue anglaise pour distinguer entre ce qu'elle nomme *game*, un jeu qui est strictement défini par des règles et *play*, ce qui se déploie librement (1971, p. 8). Le jeu peut être protocole et dispositif, exercice et interprétation, distraction et travail. L'art peut être tout cela également, mais il tente toujours d'en subvertir

les règles. L'expérience de création se situe totalement dans ce qui se déploie librement. Mon protocole se situerait ainsi à la frontière entre *game* et *play*.

Le corps y occupe une place centrale, comme dans tous les arts du spectacle qui, selon Voltz (2001), reposent sur la combinaison entre les trois natures du corps en scène : le corps réel ou culturel, le corps ludique ou en situation de jeu et le corps fictif. Je ne demande pas à l'adolescent de jouer comme on l'entend au théâtre, où il doit se livrer à l'interprétation du rôle d'un personnage. Ce qui lui est demandé se rapproche plus de la « performance » car il doit inventer dans le présent ce qu'il représente, garder un lien avec la réalité et avec la vie. On lui demande une présence, de faire de l'effet, pas nécessairement de créer un événement. Dans la performance « ...il importe d'admettre qu'au-delà de l'événement d'une présence, ce qui compte est l'avènement d'un effet. » (Zerbib, 2008, p. 16).

Le jeu fait également références aux activités, qu'elles soient ou non interactives, mais devant démontrer une potentialité ou plus encore une virtualité de jeu. Ce phénomène est en train de façonner toute une génération dont les adolescents présents dans mon protocole font partie :

Mais qu'est-ce qui fonde cette culture numérique des adolescents ? Elle est ludique, et c'est même le trait le plus essentiel, celui qui est garant de son incroyable succès. Sur le Net, en réseau, en envoyant des SMS ou des MMS, en *chattant*, *a fortiori*, on ne fait que jouer, directement ou indirectement. [...] On saisit sans peine l'attrait de ces TIC à côté d'un livre, bien plus austère, et à vrai dire rébarbatif, désormais ; ou d'une télévision qui pousse à la passivité. (Lardellier, 2008, p. 119)

Quoi qu'il en soit, lorsque les adolescents se sont retrouvés en silence, devant la caméra, le recours aux jeux physiques de l'enfance semble les avoir bien servis.

1.2.2 Le protocole

« Le silence est une relation. » (Le Breton, 1997a, p. 80)

Développée brièvement au point précédent, la question du jeu m'amène à repenser le sens et le rôle du protocole dans mon tournage. Ce protocole est-il un

jeu ou un rite de passage? L'idée du protocole fait d'abord surface au moment d'une réflexion sur les types de rapports que je pourrais établir entre la forme narrative de l'oeuvre, le concept d'intervalle et le dispositif.

J'aspire à un temps de tournage qui soit plus près d'un certain rituel que d'un jeu. Le rituel n'est pas spontané, au contraire il est réglé, fixé, codifié, et le respect de la règle garantit normalement l'efficacité du rituel. Mais, à l'encontre de ce qu'on attend normalement d'un rituel, je désire qu'on le transgresse. Le protocole de silence est un rituel de passage devant la caméra, passage sous les *spots*, passage de l'épreuve. La consigne imposée est immuable: l'obligation de rester devant la caméra, pendant trois minutes, sans parler. Elle est difficile à respecter pour un adolescent mais le silence va me servir de révélateur « Son efficacité à agir sur l'autre, à transmettre du sens et à alimenter les conduites n'est pas moindre que celle du langage. » (Le Breton, 1997a, p. 79). Le protocole génère des risques et de l'incertitude. Il provoque des réactions allant de la séduction à l'agressivité, en passant par la passivité. Il est conçu avec l'intention de mettre à nu le corps-adolescent et opère comme un capteur de la nature de l'adolescence.

Le silence est l'intervalle requis par les modulations de l'échange, la respiration du sens, mais il ne signifie pas seulement dans sa forme, son contenu dessine dans le fil du discours des figures lourdes de sens : clôture, ouverture, interrogation, attente, complicité, admiration, étonnement, dissidence, mépris, soumission, tristesse, etc. (Le Breton, 1997a, p. 79)

Le protocole sert également à mettre mon hypothèse de recherche à l'essai. Il me permet de circonscrire un intervalle, afin de pouvoir l'étudier, et il place les jeunes devant une situation qui met à l'épreuve leur capacité de composer avec l'autre.

Pour que leurs épreuves acquièrent une fonction initiatique, elles doivent avant tout comporter une signification symbolique qui transcende l'activité. Cela signifie que l'épreuve n'a pas un sens pour elle-même, ni uniquement pour l'individu éprouvé, mais pour l'ensemble de sa collectivité. (Jeffrey, 2008, p. 105)

Lors du tournage de *Polyptyque*, j'effectue, sur le protocole de base, diverses variables observables. Par exemple, j'essaie différentes combinaisons

entre les adolescents: les nouveaux, les anciens, les filles, les garçons ; puis des permutations de chaises : trop de chaises, un nombre varié de chaises entre eux, enlever progressivement des chaises, pas assez de chaises. Je demande des variations, lors des entrées et des sorties du champ, en marche avant, en marche arrière, à deux, à trois, à cinq ; faire à l'envers ce que l'on fait normalement par en avant ; pendant une minute, montrer une partie de soi à la caméra. Je provoque, personnellement la transgression ultime du protocole de silence, en filmant une longue conversation de groupe, accompagnée de gros plans du visage, de chacun des adolescents. Au montage et à la mise en espace, je m'impose également plusieurs règles, choix et codes. Cela me permet de bien saisir ce qui différencie le concept de protocole et le concept de jeu.

Tseng Yu-Chin, artiste vidéaste originaire de Taipei, crée des vidéos artistiques et expérimentales traitant de l'enfance, en tant que période de découverte du corps et de conditionnement social. Elles sont intéressantes à analyser si on fait un lien entre le protocole qui me sert à souligner le comportement adolescent et la psychologie de l'enfant mise en relief par Tseng. L'œuvre *Who's listening?* (2004) propose une installation vidéo composée de cinq bandes relativement autonomes et présentées dans des lieux différents. La *No1*, d'une durée de 7 min 55 s montre, un à la fois, debout devant un mur de ciment, une série de garçonnets et de fillettes d'une école primaire qui éclatent de rire et s'amusent au moment où ils reçoivent un liquide blanc et laiteux au visage et sur la tête. Le geste est légèrement polisson, mais sans malice. Apparaissent, cependant, des réactions mitigées, à la fois joyeuses et effarouchées. On entend, hors champ, des petits rires, des murmures et des sanglots donnant aux images un arrière-goût de mélancolie et d'anxiété. La bande *No 5*, d'une durée de 24 min 16 s, montre une mère et son garçon, de quatre ans, assis sur un divan blanc, placé devant un mur, également blanc. La femme favorise l'épanouissement de gestes intimes par des chatouillements et des bisous. Au fur et à mesure que le jeu progresse, des moments intenses et heureux de cette relation, quasi romantique, se dévoilent peu à peu et mettent à nu les fondements de nos sentiments humains. La caméra nous transmet ces moments entachés de souvenirs tristes.



Fig. 1.14 Yu-Chin Tseng, *Who's Listening? No 5*, 2003-4. Source : <http://brianholmes.files.wordpress.com/2007/07/whos-listening-5-2003-4.jpg>.

Tseng explore l'enfance comme j'explore l'adolescence, en cherchant la part d'innocence, de socialisation, d'intimité, de vulnérabilité et de fantaisie. Il met également en évidence le pouvoir de la présence d'une caméra. On le remarque dans les réactions mitigées des enfants qui reçoivent le liquide blanc. Sa mise en scène, ou son protocole dans ce cas, appelle à une transgression qui est doublement opprimée par le bas âge des participants et par la présence de la caméra. Il nous propose une approche nouvelle du récit, à travers l'imposition d'un certain nombre de gestes répétés et réactualisés dans chacun des différents plans.

À l'origine de la création du protocole de tournage, je cherche une autre issue à la conception du récit qui, étymologiquement, semble nous imposer la langue, comme lien entre le narrateur et celui qui écoute. J' imagine un second protocole: « engagez une conversation entre vous, en regardant la caméra et sans vous regarder ». Au fur et à mesure, le projet anticipe la construction d'une narrativité qui puisse rallier le spectateur, tout en conservant une logique déterminée par la consigne des protocoles. Et il peut se passer beaucoup de choses dans l'intervalle entre ce qui transparaît dans le corps et la verbalisation; entre ce que l'on entend, ce qui est dit, ce qui ne veut pas se dire, ce qui est en marge, ce qui paraît sans que ce soit dit. Le but des protocoles est de provoquer des écarts, des intervalles, entre le geste, ce que l'on voit, ce que l'on entend et la manière dont on interprète l'ensemble. Les actions comme les écarts font voir le corps et le geste autrement, ils le révèlent.

1.3 Le corps: oeuvre de passage

Après cette brève introduction, sur le lien entre l'évolution des formes narratives non linéaires et les oeuvres en arts médiatiques, je poursuis mon questionnement, cette fois-ci sur le lien entre la forme narrative et le concept de corps-intervalle. Dans ce point et, du même coup, dans mon oeuvre, je m'intéresse au corps anthropologique plus qu'au regard philosophique sur le corps.

1.3.1 Considérations sur le corps en Occident

Le concept de corps fait référence à une réalité changeante : chaque siècle et chaque culture développent une certaine image du corps. « Dans l'écoulement de la vie courante, le corps s'évanouit. Infiniment présent puisqu'il est le support inévitable, la chair de l'être-au-monde de l'homme, il est aussi infiniment absent à sa conscience. » (Le Breton, 1990, p. 126). Nos origines gréco-latines nous ramènent à Platon, en ce qui concerne l'évolution de notre perception du corps. Désireux d'assurer la justice et la maîtrise de soi, celui-ci développe une conception où le corps est dévalorisé. Aristote distingue le premier statut de l'être où l'âme et le corps sont, d'une certaine manière, indissociables. Pour lui, le corps est plutôt un instrument à connaître. Pour Lucrèce, tout n'est que corps, y compris l'âme.

Au dix-septième et au dix-huitième siècle, d'interminables querelles opposent les théoriciens. Pour certains, le corps se réduirait à un simple agencement mécanique alors que pour d'autres, il ne se réduit pas aussi facilement. Descartes définit explicitement le corps mécanique et le vécu. Il développe le concept d'un corps subjectif, inséparable du moi, superposé au corps objectif. On se penche également sur le problème de la relation entre le tout et ses parties. Ces débats se déroulent tant du point de vue de la recherche méthodologique que, théologique et philosophique.

À partir du dix-neuvième siècle, les naturalistes, les biologistes et les médecins s'occupent du corps *objectif* et les philosophes, du corps *subjectif*. Cela débouche, au vingtième siècle, sur une somatologie qui puise dans les deux

approches: on reconnaît l'existence de plusieurs corps dans le même corps. L'être humain parvient ainsi à se soustraire à l'idée d'un inévitable destin pour se tourner vers la possibilité d'un certain remodelage. Certaines parties du corps se spécialisent inévitablement, comme la main pour le clavier, mais ceci sans mettre en péril l'indispensable union fédérative de ces mêmes parties (Dagognet, 1992, p. 125).

Pour leur part, les conceptions anthropologiques du corps tirent principalement leur origine du savoir anatomophysiologique. Elles accompagnent l'émergence de l'individualisme où « mon » corps est perçu comme le lieu de la limite, de la différence et de la liberté du sujet. Le corps est ce qui demeure après le retrait en l'homme, du cosmos et des autres. Dissocié du sujet, il est perçu comme l'un de ses attributs. Toutefois, cette notion de personne, au sens occidental du terme, n'est pas universelle. En effet, dans plusieurs sociétés, il y a une porosité de la personne au monde qui l'entoure. Le corps est relieur, il unit l'homme au groupe et au cosmos (Alvi, 2001, p. 46).

Selon David Le Breton (1953-), le concept de corps dans la modernité est le résultat d'un recul quant aux traditions populaires et savantes du Moyen-Âge.

Avant la Renaissance [...] le corps n'est pas l'objet de privatisations de ses manifestations matérielles ou d'une ritualisation imposant sa mise à distance. [...] Celui-ci est affirmé comme le lieu essentiel et heureux de l'existence et non comme son artefact plus ou moins pénible dont il faut s'efforcer d'oublier la présence. (1992, p. 127)

Enfin, dans l'ensemble, nous savons que la condition humaine est corporelle. Le corps est, pour l'être humain, l'espace qui se donne à voir et à lire. La peau établit ainsi la frontière entre le « dedans et le dehors », distinguant ou reliant la personne aux autres. Toute relation de l'homme au monde passe donc inévitablement par le corps. Toute société s'articule sur un système de sens et les acteurs échangent des significations sur la base de ces conventions communes.

1.3.2 Le corps-adolescent

Notre modernité dessine l'avènement du corps adolescent de manière tout à fait inédite. Il est indéniablement plus précoce, et l'accès de chaque enfant aux autoroutes de l'information et à l'élargissement des communications en fait une affaire quasi universelle. La diffusion des modes [...] elle concerne la totalité du peuple adolescent. (Birraux, 2002, p. 86)

En latin, *Adolescens* est un participe présent et désigne celui qui est en train de grandir; contrairement au participe passé, *adultus* qui désigne celui qui a grandi. L'adolescence est une notion ouverte, conjecturale, qui apparaît sous différentes définitions selon les époques. Sous l'Empire romain, l'adolescence se termine vers l'âge de trente ans. Alors qu'au douzième siècle, pendant une quarantaine d'années, le droit féodal recule l'accès à la majorité à vingt-cinq ans pour répondre à une menace de surpopulation et de famine (Huerre, 2003, p. 6). Par contre, à la Révolution française, le droit à la majorité est devancé pour répondre au besoin de l'enregistrement des soldats pour défendre l'Empire (Thiercé, 1999).

Dans certaines sociétés, dites primitives, il n'y a pas d'adolescence comme telle, mais il y a un rite de passage de l'enfance à l'âge adulte.

Passer d'un statut social à un autre [...] est toujours périlleux [...]. Tout changement est générateur d'angoisse, autant pour celui qui le vit dans sa chair que pour ceux qui l'entourent. [...] Les autres façonnent un individu par leurs considérations, leurs demandes et leurs attentes à son égard. Plus le changement attendu est important tel, le passage aux responsabilités adultes plus le risque est grand de voir bouleverser les équilibres vitaux et de mettre en péril l'ordre indispensable à la continuité de la vie. (Jeffrey, 2008, p. 98)

Au dix-neuvième siècle français, le concept d'adolescence se définit à partir d'un ensemble de facteurs économiques et sociaux (Thiercé, 1996). Il se réfère étroitement à l'enseignement secondaire (1850-1890) et concerne d'abord, uniquement les garçons issus des classes aisées, scolarisés. Les jeunes filles de ces catégories sont exclues, car elles entrent très tôt dans la catégorie des « femmes ». Exclues aussi, l'ensemble des filles et des garçons, issus de la

classe populaire, car ils ne fréquentent pas l'instruction secondaire. Avec la généralisation de la scolarisation (1890-1914), le terme « adolescence » devient un générique et désigne autant les jeunes filles que les garçons. La délinquance apparaît liée à plusieurs facteurs, dont la croissance des grandes métropoles. Il s'en suivra l'émergence d'une culture propre à cette classe d'âge avec, entre autres, médicalisation et psychologisation (1950-1960). Les dernières études font état de changements majeurs survenus depuis cette période:

[...] encore récemment définie par rapport à des critères physiologiques et sociaux. Elle (l'adolescence) était déterminée par les « blocs scolaires » (primaire, collège, lycée) qui imposaient *de facto* des changements de goûts, de discours et d'attitudes. De plus en plus, elle est construite par des facteurs économiques et surtout technologiques. (Lardellier, 2008, p. 116)

Dans *Cultures adolescentes*, Daniel Marcelli, spécialiste de l'adolescence et chef du service de psychiatrie infanto-juvénile du CHU de Poitiers en France, parle de l'adolescence en ces termes:

L'adolescence est devenue un état et un statut; les jeunes y entrent le plus tôt possible pour en sortir le plus tard possible [...]. Le temps de l'adolescence est en passe de devenir plus long que celui de l'enfance. Par cet étirement notre société marque-t-elle la difficulté ou la complexité à entrer dans la vie adulte? À moins que le statut d'adulte ne constitue un grave danger d'obsolescence et de dégénérescence si peu attrayant qu'il faille en retarder l'échéance! [...] En ce sens, l'adolescence est bien un processus infiniment individuel, infiniment familial, infiniment culturel. (2008, p. 22)

Du point de vue du parent, l'adolescence est une période de flou, un intervalle dans lequel le jeune est le plus souvent considéré comme un être fermé sur lui-même et avec lequel il est difficile de dialoguer. Les parents, ambivalents à l'idée de perdre leur « enfant », ont souvent de la difficulté eux-mêmes à assumer et à appuyer les transformations qui s'opèrent chez leur jeune. On peut ainsi voir l'adolescence, dans nos sociétés contemporaines, comme une « [...] dynamique identitaire qui, un temps durant, agite le puber: *se positionner socialement comme un adulte en devenir*, et non [...] pour s'opposer à l'autorité parentale ou institutionnelle. » (El Cadi, 2008, p. 58).

Le concept d'adolescence, qui retient mon attention dans ce projet, est celui qui relève de la tension entre deux états, l'enfance et l'âge adulte, le passage de ce qui n'est plus tout à fait l'un et pas encore l'autre. L'adolescence se définit par cette tension entre deux univers, par cette force d'attraction alternée ou même, simultanée vers l'un et vers l'autre. Dans l'installation *Genre : Ado*, le contenu visuel et sonore est conçu à partir des images du corps-adolescent et de sa représentation. Le corps-identitaire et le corps-social sont en interaction. « L'adolescent, à bien y réfléchir, est un sujet pluriel; le soi est constamment dans l'entre-soi. » (Fize, 2006).

L'adolescence, n'est-ce pas d'abord ce temps merveilleux où l'on n'a plus la tête pleine des mots et des désirs des autres, mais de ses propres mots, de ses propres désirs? N'est-ce pas ce temps de joie, de rire et d'amour que l'on ne peut emprisonner dans des phrases ordinaires? N'est-ce pas cette confiance en soi, cette assurance qui vous fait douter de rien? (Fize, 2006, p. 7)

Le jeune... se sent mal dans sa famille, ou bien il affronte seul des blessures ignorées par ceux qui lui sont le plus proches ayant balayé ses assises (abus sexuel notamment). Ou bien encore il n'éprouve pas une reconnaissance élémentaire des autres qui lui permettrait de se sentir accueilli, valable, aimé et mieux dans sa peau. Alors, il se sent insignifiant, rejeté, méprisé. (Le Breton, 2008, p. 170)

Il semble donc que notre perception de l'adolescence soit plutôt ambivalente. De là, sans doute, l'élément subversif qui la caractérise. L'adolescent est celui qui est susceptible de bouleverser, qui peut menacer l'ordre établi, mais qui porte également les grands idéaux et les questionnements essentiels. L'adolescence est donc bien plus qu'un *entre deux âges*, et surtout pas un intervalle vide. En fait, les adolescents pensent plus et mieux; ils ont un horizon social plus large; ils sont sexuellement plus matures.

La puberté marque le passage à l'adolescence par les transformations inscrites dans le corps. Contrairement à l'adolescence, la puberté est un phénomène universel. Le terme latin *pubere* veut dire : se couvrir de poils. Il nomme la période des transformations somatiques, psychologiques, métaboliques et hormonales qui conduisent l'enfant vers la possibilité de procréer. Mais, chez le jeune elle se définit surtout par les modifications que subit son

corps, sur le plan morphologique et intellectuel, qui se produisent dans un laps de temps relativement court, ce qui peut être troublant et déstabilisant. En quelques mois, le corps grandit, parfois grossit. On ne sait plus comment s'habiller et se tenir. On hésite à se regarder dans un miroir ou au contraire on ne peut plus le quitter. « Si le miroir confère à l'enfant son sentiment d'existence, il doit, à l'adolescence lui fournir les outils de sa singularité et néanmoins le réassurer. » (Birraux, 2002, p. 78). On travaille son image parce qu'elle véhicule son identité. En plus de se couvrir de poils, le corps sécrète des substances à l'odeur prononcée. Chez les garçons les testicules augmentent, la verge croît, la voix mue. Chez les filles, les seins surgissent, la vulve se modifie, les règles apparaissent.

L'adolescence est une période de fragilité où l'ambivalence de la relation au visage connaît ses épisodes les plus critiques : les traits se modifient brusquement, le système pileux se développe, le corps change, en même temps que le sentiment d'identité peine à s'établir. L'adolescent connaît souvent une crise personnelle qui retentit sur l'appréciation de son visage et lui procure le sentiment d'être laid, de mal se reconnaître dans un visage souhaité autre. L'acné juvénile, l'érythrophobie (la peur de rougir) et bien d'autres manifestations somatiques centrées sur le visage, nourrissent le malaise éprouvé par un jeune en quête d'identité [...]. (Le Breton, 2003, p. 18)

L'adolescent est à fleur de peau au sens propre et au sens figuré. Par son corps, ses gestes, il traduit ses émotions, ses intentions. Dans ma démarche, le geste emprunte à la notion de *gestus* créée par Bertolt Brecht (1972, p. 456), car j'entends inclure, au geste proprement dit, les intonations vocales et les mimiques faciales.

Ce que nous appelons *gestus* en général, c'est le lien ou le nœud des attitudes, entre elles, leur coordination les unes avec les autres [...] il opère une théâtralisation directe des corps, souvent très discrète, puisqu'elle se fait indépendamment de tout rôle. (Deleuze, 1985, p. 250)

Dans mon projet d'installation, je suis à l'affût de tous les indices de transformation, tant souffrants que joyeux, dans l'intervalle d'explosion du corps et qui transparaîtront involontairement, mais clairement dans la gestuelle. « Un mouvement est une manière d'échapper à nos liens, c'est un sursaut de liberté. »

(Benmussa, 2000, p.151). Je cible les traces visibles de l'adolescence dans les manifestations conscientes et surtout inconscientes du corps.

Qu'en est-il du corps-adolescent aujourd'hui? « Une question complexe qui saisit l'enfant quand la puberté lui tombe dessus. » (Birraux, 2004, p. 18). À ce moment de la vie, on remet en question pour la première fois notre corps. On s'approprie notre moi corporel et celui de l'autre. On cherche, d'abord intellectuellement, à comprendre les *secrets* du sexe. On veut savoir comment il est « [...] vécu, éprouvé, habité, subjectivé. » (Birraux, 2002, p. 20).

Être ou ne pas être est la question qui constitue la trame de ses préoccupations quotidiennes, même si elle est autrement formulée.

Avec la disparition des rituels, deux sortes de mouvements décalent cette question dans celle de la place et du statut du corps sur la scène sociale. Le premier concerne les codes socioculturels du traitement du corps, dont la tyrannie et la violence n'ont rien à envier aux rituels d'initiation les plus rudes, sauf qu'ils n'ont plus d'efficacité symbolique. Le second est l'exaltation, dans une soumission aux clichés et aux modes, de la culture de la forme plutôt que de celle des contenus: formes enveloppes qui masquent mal le vide qu'elles ne comblent pas. (Birraux, 2002, p. 21)

Mon projet évolue autour de notions telles que les changements physiologiques, la quête identitaire et l'impulsion sexuelle propres à l'adolescence d'aujourd'hui. Entre adolescents, les traits d'union sont nombreux, il y a de fortes parentés entre eux. Pour réaliser mon projet, je me suis engagée vis-à-vis d'un groupe de garçons et de filles pendant deux ans. La relation qu'ils entretiennent avec leur corps est au centre de mon questionnement, mais mon intérêt porte également sur le corps-identitaire: celui qui fait que nous nous reconnaissons entre nous et que l'on nous reconnaît.

Dans une optique similaire, l'artiste d'origine néerlandaise Annette Krauss questionne la manière dont nos pratiques courantes sont influencées par des normes et des valeurs sociales et comment cela affecte le développement des relations humaines. Son projet *Hidden Curriculum*, 2008, présenté à la *Documenta 12*, interroge les connaissances, les valeurs et les croyances non désirées et non reconnues, qui font partie des apprentissages et de la vie de tous les jours dans les écoles secondaires. Ce « curriculum caché » existe chez les adolescents autant à l'intérieur qu'à l'extérieur des écoles. De nombreux

étudiants inventent des trucs et des tactiques diverses pour faire face aux exigences d'un système d'éducation. Ils découvrent souvent que le travail scolaire entre en conflit avec leurs activités et spécialement dans leur temps libre et ils vont, par conséquent, choisir de négliger une partie de leur éducation formelle. Ces activités passent souvent inaperçues et, bien qu'elles occupent une bonne partie du temps de l'étudiant, ne sont pas reconnues comme un apprentissage valable. On peut citer en exemple toutes les formes de créativité développées pour tricher aux examens ou pour parvenir à poursuivre leurs propres intérêts pendant les cours telle que l'écoute de la musique. Le projet de Annette Krauss met en lumière ce genre de comportements développés par les jeunes, qui vont au-delà des normes admissibles et témoignent d'une grande créativité pour contourner les structures institutionnelles et subvertir les normes et les valeurs culturelles.

Hidden Curriculum propose une série d'ateliers avec des jeunes de quinze et seize ans, issus de deux écoles à Utrecht. Pendant ces ateliers, les adolescents procèdent à une investigation de leurs habiletés comportementales et les transposent vers d'autres buts tels que des publications, des vidéos et des interventions publiques. Les ateliers se déroulent pendant les heures de cours, dans différents lieux à l'intérieur et à l'extérieur de l'école. Le sens d'inclusion et d'exclusion, autant que la visibilité et l'invisibilité, sont des concepts inhérents au projet. À titre expérimental, les étudiants s'aventurent dans l'espace public afin de modifier légèrement le *hidden curriculum*. Par exemple: que pourrait-il se passer si quelqu'un attendait l'autobus en se tenant sur la tête? Que signifie la distance entre les gens dans un lieu public? Qu'arrive-t-il si on la modifie?



Fig. 1.15 Annette Krauss, *Hidden Curriculum*, 2007. Source : <http://www.cascoprojects.org/?show>.

Cet aspect du projet m'intéresse particulièrement. Que pouvons-nous apprendre en observant le langage du corps? Comment pouvons-nous utiliser cet apprentissage pour modifier notre propre comportement? Ou pour mieux comprendre notre relation à l'autre?

Mon projet veut mettre en évidence ce sujet adolescent doublement travaillé par les changements qui s'opèrent en lui. Les changements physiques, dans la réalité de son corps, qui bouleversent l'image qu'il en a. Et les changements psychiques, dans la réalité de son monde intérieur et de ses représentations, réalité qui est chaque jour différente et sur laquelle il n'arrive pas toujours à mettre des mots « [...] je ne cherche rien hors de moi; je poursuis quelque chose en moi, quelque chose de naturel et que pourtant je ne comprends pas. » (Musil, 1980, p. 138). L'adolescence est un long évènement initiatique pendant lequel la menace d'effondrement de l'identité est toujours présente (Freud, A., 1949, p. 27).

1.3.3 Le corps-intervalle

Mon intérêt se porte sur le corps des adolescents qui figurent dans le projet de recherche création. Ici le verbe figurer n'est pas pris au sens de celui qui tient un rôle accessoire ou de celui qui n'a joué aucun rôle. Il s'inscrit plutôt dans l'intervalle entre le sens de : figurer *dans* quelque chose « ce qui peut avoir une représentation visible » et le sens de : se figurer quelque chose « être représenté à l'esprit ». Le corps-adolescent va se figurer dans quelque chose. Le « se » c'est l'identité, le moi intime. Le « quelque chose » ce sont les autres adolescents du groupe. Chacun étant figurant de soi-même, tenant son/un rôle parmi les autres et chaque figurant tenant son/un rôle dans un protocole imposé.

Les adolescents « se » figurent *dans* ce projet. Ils donnent une forme, une figure à l'adolescence, une représentation simple qui rend perceptible la nature spécifique de cette période de la vie. Le « quelque chose », dans lequel le corps-adolescent va se figurer, c'est la forme narrative de l'oeuvre puisque je conçois ce projet comme une quête pour « [...] transmuier l'indicible en perceptible [...] » (Monnier, 1995, p. 100), pour atteindre un au-delà des apparences à travers des images et des sons tirés du réel. Mon travail de réalisation veut souligner les manifestations furtives de subversion des adolescents, face à un protocole imposé et les points d'ancrage de cette réalité. Je cherche à saisir ce qui ne se reproduit pas deux fois, comme dans un documentaire.

À l'encontre du documentariste qui doit retenir que ce que les images et les sons acceptent de lui livrer, j'interviens en aval et en amont de la captation. En aval, j'impose un protocole et, en amont, j'opère directement sur les images et sur les sons. Entre les deux, à la captation, j'attends l'instant qui excède l'image et le son, là où le corps exprime des situations bien plus complexes, imprévisibles. L'essence de la forme narrative va se loger dans l'interaction entre la partie imposée et la partie libre; entre le jeu et le jeune. J'explore le sous-terrain d'un documentaire sur l'adolescence elle-même. François Dagognet, dans *Le corps multiple et un*, emprunte à Jean-Paul Sartre (*L'être et le néant*, 1943) cette typologie du corps qui exprime bien ce que représente cette phase de

développement: «... ainsi l'adolescent, en déséquilibre (le corps pour soi), du fait de bouleversements somatiques (le corps en soi), finit par se voir avec les yeux d'autrui (le corps pour autrui) et s'alarmer de ses propres dysmorphies: il s'aperçoit même trop à travers le regard des autres et finit par perdre ses assurances. » (1992, p. 168).

Je m'intéresse à deux aspects particuliers du développement du corps-adolescent. Le premier aspect c'est celui qui transmet les émotions et qui reçoit les sensations et le second aspect, de nature identitaire, découle du premier, car l'image de l'adolescent se construit par la représentation de son corps.

C'est par l'observation de l'adolescent au sein de son groupe que je tente de rejoindre l'individu issu de cette culture, qui se définit par un ensemble d'habitudes de vie, de mœurs, de modes d'être et de faire, de représentations, de compétences et d'émotions. Afin de soulever la puissance narrative du corps-identitaire j'exploiterai, à travers l'écriture audiovisuelle et la mise en espace tous les signes tangibles du corps: mouvements, attitudes, mimiques, onomatopées, lapsus, gestes manqués, pour ne nommer que ceux-là. David Le Breton (1998) parle du geste comme d'une figure de l'action et non comme d'un simple accompagnement décoratif de la parole (p. 32). J'explorerai le visage et les mains, ces principaux centres de significations qui font appel à notre imaginaire. « Il n'y a pas une expression de l'émotion, mais d'innombrables nuances du visage et du corps qui témoignent de l'affectivité d'un acteur social dans un contexte donné. » (Le Breton, 1998, p. 172). Quant à la peau, elle est la limite et le lieu de contact. « C'est un écran qui révèle au-dehors ce qui est en dedans. » (Erny, 1997, p. 6).

On peut dire que s'il existe une intelligence sans langage, il existe aussi une source non raisonnée dans le langage: l'émotion. Ce sont les émotions et la plasticité du système postural qui favorisent l'emmaillage du biologique et du social. Émotions et postures sont ce par quoi ce qui est éprouvé devient exprimable, parce qu'interprétable et interprété par autrui. L'émotion, par ses composantes motrices et viscérales, est un fait biologique. Par sa fonction d'adaptation et de communication primitive, elle est un fait social. L'émotion

donne une coloration affective de l'expérience vécue, simule à l'avance l'action sur soi qui résulte de l'activité en cours (Lecocq, 2004).

Le visage et le corps sont une scène où se lisent les signes qui disent l'émotion de l'individu. L'un et l'autre se prêtent à l'ambivalence puisque l'homme n'est jamais purement une expression de son cogito. Divisé par l'inconscient, l'homme ne contrôle jamais tout à fait ce qu'il donne réellement à voir sur ses traits ou dans ses attitudes. De même, il est exposé à l'ambiguïté, aux malentendus nés de la projection imaginaire des autres sur les sentiments qu'il est censé avoir montrés à son insu ou avoir voulu dissimuler. (Le Breton, 2000, p. 155)

Dans l'intervalle, dans le passage obligé de la transformation physique, l'adolescent doute de son identité. Il est dans le paradoxe, voulant s'identifier aux autres tout en voulant simultanément s'en différencier. La quête de cette identité emprunte les chemins apparents du vêtement, de la coiffure, de l'attitude qui, plus qu'une évidence, sont élaborés comme un langage de reconnaissance, une « stylisation de soi » (Le Breton, 2008, p. 65). Ils sont les repères d'une fragilisation de l'identité tout comme les maladresses physiques et les gaucheries sont le fait d'une perturbation des repères spatiaux et « l'expérience à son corps défendant d'un bouleversement de son image, de ce que le *puber* donne à voir de lui au social. » (El Cadi, 2008, p. 53). Il ne doit pas perdre la face, mais plutôt faire bonne figure. La notion freudienne de « moi-corps » est en ce sens un élément clé pour comprendre l'adolescence d'aujourd'hui. « Elle considère le phénomène de construction de soi comme ancré dans une corporéité en mouvement façonnant le sentiment d'identité et d'estime de soi du jeune sujet. » (El Cadi, p. 54). Mon travail sur l'image et le son tente de repérer ces signes de fragilisation de l'identité.

La découverte pulsionnelle place également le corps-adolescent en face de la représentation de son corps sexué et de celui de l'autre. Les échanges entre les partenaires potentiels sont le lieu de figures corporelles partagées et observables. Une connivence s'établit dans un jeu avec le corps de l'autre. Dans mon projet d'installation, cet intervalle de jeu est suscité par le protocole que j'utilise pour mettre en scène le groupe d'adolescents. Le protocole tire sa ligne directrice des trois rapports que les adolescents entretiennent prioritairement avec leur corps (Annie Birraux, 1990, p. 53). Ces rapports gravitent autour des

relations réelles (le corps dans l'espace et le corps physique), libidinales (le corps sexué) et symboliques (le vêtement, la coiffure, le langage). Il y a le corps qui grandit. Il y a le corps du désir, celui des forces obscures qui découvre les pulsions, les objets et les outils de séduction. Et le corps de la représentation, le corps symbolique, l'acteur social, celui qui parle, qui choisit ses vêtements, sa musique, et ce qui est très révélateur pour notre époque, ses atouts technologiques. « En revanche, s'il est une tranche d'âge qui porte à bout de doigts la « révolution numérique », c'est bien l'adolescence. De nombreuses études tendent à prouver que ces « technologies sociales » se sont trouvées dès leur apparition très investies par les ados. » (Lardellier, 2008, p. 113).

1.4 L'installation et la forme narrative non linéaire

Je tente, dans ce point, de cerner certaines caractéristiques historiques de cette forme d'art nommée installation, malgré qu'elles soient nombreuses, variées et défient l'idée d'en faire un portrait unique. J'approfondis également la corrélation, déjà esquissée, entre le dispositif de l'œuvre et l'aspect linéaire ou non linéaire de la forme narrative.

L'installation remonte assez loin dans le siècle dernier, tant dans les manifestations avant-gardistes qui croisaient toutes sortes de disciplines, se tenant souvent dans des cafés, des appartements privés (Schwitters, De Stijl) que celles s'offrant à titre de concert tels ceux de Luigi Russolo. La sculpture y joue un rôle important en prenant des dimensions nouvelles : on pense à l'ensemble monument/installation de Constantin Brancusi, en Roumanie, le *Tirgu Jiu* (1937). Novateur, Marcel Duchamp en 1938, entasse 1 200 sacs de charbon sur le sol puis les cloue au plafond, tandis que dans *Mile of String* (1942), il remplit une pièce de cordes tendues. Parmi les autres précurseurs importants de cette forme d'expression figurent Louise Nevelson et Louise Bourgeois qui, à partir des années 1950, conçoivent leur art en tant que réalisation d'environnements, plutôt qu'objets individuels. Louise Nevelson crée de grandes sculptures composées de boîtes peu profondes, contenant des formes de bois

hétéroclites, empilées les unes sur les autres. Celles-ci forment de véritables murs sculptés où l'œuvre, démultipliée, n'étant plus constituée d'un objet unique, finit par déstabiliser le spectateur en bouleversant l'expérience qu'il a du lieu d'exposition.

Dans les années 1960, l'installation emprunte également la forme de happenings et de performances. Les artistes *pop* Claes Oldenburg et Edward Kienholz réalisent des œuvres destinées à s'insérer dans l'espace délimité par une pièce. Dan Flavin, en 1963, crée une pièce formée d'un unique tube fluorescent et d'un appareillage électrique, *Diagonal of May 25 1963*.

D'autres artistes emploient des matériaux naturels : Robert Smithson fabrique ses premiers *earthworks* (1966), travaux *in situ* qui rappellent les tumulus préhistoriques, à l'exposition *Primary Structures*. Walter de Maria, trace le *Mile-Long Drawing* (1968), constitué de deux lignes parallèles tracées à la craie dans le désert du Mohave, en Californie. Parce qu'elle est éphémère, liée à un site et au paysage dans lequel elle a été créée, l'œuvre *in situ* ne peut être vendue ni exposée dans un musée. L'artiste conceptuel Joseph Kosuth, en 1965, propose *One and three Chairs*, qui montre une chaise, sa photographie et une définition du mot « chaise » extraite du dictionnaire. On pense également à l'exposition de Daniel Buren, au Musée Guggenheim à New York en 1971, une installation conçue pour occuper l'espace central sur toute la hauteur, du sol à la coupole. *La chambre nuptiale* (1976) de Francine Larivée et *The Dinner Party* (1974-1979) de Judy Chicago, œuvre à laquelle des centaines de volontaires ont participé, sont aussi des manifestations de ce type d'art.

L'installation ébranle la catégorisation des œuvres, car initialement elle a une valeur critique que l'on a peut-être tendance à oublier aujourd'hui. Dans tous les cas, elle désigne une œuvre où divers éléments sont mis en situation : sonores, visuels, textuels, architecturaux, lieu, temps, lumière, objet, histoire, public. Elle incite une circulation du corps à la fois intérieure, par une activité au niveau de l'imaginaire ou de la réflexion, et extérieure par son déplacement.

[...] il y a un genre installation [...] et toutes les modes s'y rencontrent. Multidisciplinarité; appropriation, décontextualisation ou recontextualisation; déconstruction, auto-référence, citation, référence à l'art, à l'histoire de l'art; narrativité, fiction, mise en scène, théâtralité; fragment, ruine, archéologie, archétype et parcours initiatique; le désir, l'indiciel voire l'indicible. Tous les autres genres s'y retrouvent, tous les médias, il est le genre des genres. (Bérard, 1985, p. 25)

Offrant une polysémie de lectures dans les années soixante-dix et quatre-vingt, nous laissant parfois confus devant sa forme qui semble hétéroclite, cette pratique hybride se précise de plus en plus, justement par cette *indétermination* qui la caractérise. Les installations sont de moins en moins étroitement liées à l'architecture de leur lieu d'accueil « [...] elles prennent plutôt la forme d'une configuration d'unités signifiantes qui s'approprient l'espace. » (Loubier, 1997, p.31). Leurs dispositifs proposent souvent des relations entre leurs divers éléments, en considérant le spectateur comme un des leurs. Ces oeuvres prennent la forme d'une quête qui va dans le sens de produire, et non de reproduire, des états de vie, soit en créant des réseaux qui s'apparentent au fonctionnement non linéaire du cerveau, soit en tentant de matérialiser l'idée elle-même. On pense à *Still Moving* (2008) de Maurice Benayoun ou *Ballet Mori : a ballet conducted by the earth* (2006) de Ken Goldberg. Dans *Ballet Mori*, la danseuse Muriel Maffre, improvise au son d'une composition musicale modulée par les fluctuations des mouvements de la terre, enregistrés en direct de la faille de Hayward par le sismographe de l'université Berkeley.



Fig. 1.16 Ken Goldberg, *Ballet Mori*, 2006. Source: <<http://goldberg.berkeley.edu/art/Ballet-Mori/>>.

1.4.1 L'installation comme dispositif

On peut voir, en se basant sur la pensée de Anne-Marie Duguet (1947-), sociologue de l'art et critique en arts médiatiques, que la nuance est mince entre les termes dispositif et installation :

La notion de dispositif est ici centrale. À la fois machine et machination (au sens de la *méchanè* grecque), tout dispositif vise à produire des effets spécifiques. Cet « agencement des pièces d'un mécanisme » est d'emblée un système générateur qui structure l'expérience sensible chaque fois de façon originale. Plus qu'une simple organisation technique, le dispositif met en jeu différentes instances énonciatrices ou figuratives, engage des situations institutionnelles comme des procès de perception. (Duguet, 1988, p. 226)

Dans les installations *in situ* l'architecture du lieu est une partie intégrante du dispositif: Pipilotti Rist, *Das Zimmer (The Room)*, 1994/2000 ; Wyn Geleynse, *Memoria* 2003. D'autres dispositifs installatoires, vont se déployer *dans* le lieu réalisant un genre de sculpture-installation, mais pourraient tout autant être installés dans un autre lieu, par exemple. « Eva Brandl, lors de la tenue de *The Golden Gates* en 1984, insistait [...] sur sa relation d'indifférence avec le lieu : cela aurait pu avoir lieu ailleurs. » (Lamoureux, 1985, p.16).



Fig. 1.17 Eva Brandl, *Golden Gates*, 1984. Source :
<<http://www.axeneo7.qc.ca/archives1983-1999/1987/BrandlE.html>>

Les installations vidéo, la plupart du temps, vont intégrer dans leur dispositif un support de l'image : des moniteurs, des écrans, des éléments architecturaux, des objets, le corps humain. Les deux mises en espaces, *Silencio* (2003) et *Reocupaciòn* (2006) de Gabriela Golder, utilisent de très grands écrans posés à même le sol et espacés les uns des autres. Ces œuvres travaillent également la mise en espace du geste et du silence et, en ce sens, comporte des liens avec ma démarche personnelle. Dans *Silencio*, le silence est mis en scène, le silence et la difficulté de le supporter. Cette installation met en relation deux grandes projections vidéo, du visage d'un homme et de celui d'une femme, un couple, qui interagissent à partir des déplacements du spectateur. Le couple montre des signes d'ennui, l'un face à l'autre, en silence ; le moindre son, produit par le spectateur, va stimuler deux monologues de la part du couple ; ils vont crier, l'un et l'autre, de plus en plus fort ; ils parlent des tâches domestiques ; l'un n'entend pas l'autre.

Reocupaciòn met en scène des ouvriers et des artisans en situation de chômage. Dans le dispositif, on voit un écran qui présente les gestes témoins du travail qu'ils ont perdu. Gabriela Golder fait référence aux mouvements du corps dans l'accomplissement d'une tâche répétitive et à la mémoire de ces mouvements. Il y a également un écran avec un visage qui regarde simplement le spectateur et décrit à haute voix la perte, du niveau social, psychologique et physique, reliée au chômage. Cette installation souligne le lien intime entre le geste et l'identité d'une personne faisant écho aux différentes perceptions que nous entretenons avec notre corps.



Fig. 1.18 Gabriela Golder, *Reocupación*, 2006. Source :
<<http://www.indexarte.com.ar/imgs/noticias/gabriela-golder-reocupacion.jpg>>

1.4.2 Dispositif et forme narrative non linéaire

Les stratégies narratives non linéaires dévoilent un aspect particulier de la relation du sujet à l'objet. Elles ouvrent l'espace clos de la subjectivité pour l'introduire dans le flux de la conscience. Felix Guattari et Gilles Deleuze écrivaient dans *Mille plateaux* en 1980:

La plupart des méthodes modernes pour faire proliférer des séries ou pour faire croître une multiplicité valent parfaitement dans une direction par exemple linéaire, tandis qu'une unité de totalisation s'affirme d'autant plus dans une autre dimension, celle d'un cercle ou d'un cycle. (p. 12)

Ces stratégies étendent les frontières du sujet en semant l'ambiguïté et en cultivant la métaphore. Faisant appel à l'imagination et aux divers degrés de conscience, elles ouvrent un espace transitionnel, un intervalle. C'est le même type d'intervalle qui implique le visiteur (celui qu'Umberto Eco nomme le lecteur) dans l'oeuvre ouverte. Ainsi, le sens de l'oeuvre se crée à travers le regard-présence du visiteur; quelque soit le dispositif, le but est de créer un flux entre l'artiste, l'oeuvre et l'autre.

Pour situer mon travail, dans le cadre de cette appellation d'installation si diversifiée, j'ai choisi quelques paramètres, constitutifs du genre, en regard de leur adéquation avec les objectifs de ma démarche: le lieu, la théâtralité, le regard et l'écran. Le dispositif de *Genre : Ado* s'installe dans un lieu. Telle une scénographie, j'amène le lieu du tournage dans la galerie et je choisis d'en faire un espace qui rappelle celui du théâtre. J'opte également pour le multiécran afin de pouvoir laisser des espacements entre les écrans. A partir de ces fentes, je crée un espace imaginaire d'où l'image des jeunes apparaît, disparaît et réapparaît. Les écrans, bien que dépendants les uns des autres, n'y forment pas une seule image comme c'est le cas dans l'installation de Marie-Andrée Cormier, *Un deux trois quatre cinq six*, 2008.



Fig. 1.19 Marie-Andrée Cormier, *Un, deux, trois, quatre, cinq, six*, 2008.
Source : <<http://www.videographe.qc.ca/html/production/reseautageVideographe.php>>.

Mon dispositif installatoire propose un intervalle semblable à ce qui fait référence au « non-dit », à « ce qu'on a sur le bout de la langue » (Dinkla, 2002, p. 36) dans lequel le langage flotte comme dans un état de présence-absence. Je choisis les rapports qui gravitent autour des relations réelles (le geste et la parole) et identitaires (l'individu et le groupe) du corps multiple pour donner une orientation d'abord au protocole, au montage et à la mise en espace puis, par incidence, à la forme narrative de l'oeuvre. Cette forme repose sur les dimensions théâtrales, fictionnelles et documentaires de l'oeuvre.

1.4.3 La forme documentaire

Dans ce point, je présente les traits saillants du genre documentaire. Cette brève introduction me semble nécessaire pour la compréhension du développement de la forme narrative dans mon œuvre.

Les racines du genre documentaire peuvent remonter aux frères Lumière puis à Dziga Vertov, *L'homme à la caméra* (1929). On pense aussi à Robert Flaherty avec *Nanook* (1922) et à Pierre Perrault, *Pour la suite du monde* (1963). La première réflexion théorique sur le genre, *Grierson on Documentary* (1946), est en grande partie redevable à John Grierson (1898-1972) documentariste, d'origine britannique, et l'un des fondateurs de l'Office national du film du Canada. Pour Grierson, le cinéma est un moyen de communication et un outil sociologique (Aitken, 1998, p. 27).

La particularité du genre documentaire (documentaire signifie retranscription objective des faits) est de vouloir capter les choses telles qu'elles sont. Le documentariste travaille le plus souvent sans scénario, à partir d'entrevues avec des gens ordinaires et des plans-séquences captés sur le vif. Le plan-séquence, par sa contiguïté spatiale et sa continuité temporelle, contribue à produire une « impression de réalité: l'absence de fragmentation, au niveau du signifiant, tend à (le) faire apparaître comme isomorphe du réel lui-même, dont il respecte la double caractéristique essentielle. » (Gardiès, p. 167). La structure de l'œuvre prenant forme au montage, sans altérations ou trucages d'images. Le film de fiction « classique », quant à lui, suit un scénario proposant un déroulement prévu des événements, joué par des comédiens et tourné dans un décor fabriqué. Ce qui distingue minimalement la fiction du documentaire, c'est qu'elle peut proposer un univers parfaitement étanche au monde extérieur de la réalité. Là où le documentaire nous raconte l'Histoire, la fiction nous raconte une histoire.

On est en droit de se demander si l'œuvre documentaire peut encore, minimalement, répondre aux exigences du genre, avec l'accessibilité aux technologies des nouveaux médias. Les adolescents de maintenant ont une relation beaucoup plus détendue, quant à l'authenticité des images, que ceux des

générations précédentes. Ils se préoccupent principalement de savoir comment les images ont été fabriquées. « Aucune image n'est absolument vraie, aucune n'est absolument fausse, toutes sont « cadrées », autrement dit mises en scène. » (Tisseron, 2008, p. 136).

Le genre documentaire est une sorte d'utopie qui s'oppose au cinéma de fiction, mais ces questions de catégories ne semblent avoir pour but que de situer les différents genres dans des balises théoriques. « Mettons bien les points sur quelques « i ». Tous les grands films de fiction tendent au documentaire, comme tous les grands documentaires tendent à la fiction. » (Godard, 1985, p. 144). À dire vrai, cette opposition, entre le film documentaire et le film de fiction, s'est posée dès les premiers moments de l'histoire du cinéma. On se souvient du film *La sortie de l'usine Lumière à Lyon*, réalisé par les frères Lumière en 1895, parfois considéré comme le premier documentaire de l'histoire, par lequel nous assistons à la sortie de l'usine des ouvrières à la fin d'une journée de labeur. En tant que spectateurs, nous sommes intrigués de les voir parées de corsages et de robes blanches ainsi que de grands chapeaux. Ce plan-séquence capte directement un événement. Cependant, en raison de la tenue vestimentaire des ouvrières, ces images nous laissent croire à une intervention préalable au tournage qui aurait affecté la réalité.



Fig. 1.20 Les frères Lumière,
La sortie de l'usine Lumière à Lyon, 1895.
Source : <[http://www.institutlumiere.org/
francais/films/1seance/accueil.html](http://www.institutlumiere.org/francais/films/1seance/accueil.html)>.

Cette façon de faire croire à la transmission des choses « telles quelles sont » a longuement influencé le genre documentaire et demeure encore la référence pure. Cependant Thierry Garrel, producteur entre autres de *De l'autre côté* (2003) de Chantal Akerman et responsable, pendant trente ans, des sections documentaires, notamment chez Arte en France, nous livre un point de vue sur la fonction du documentaire qui m'apparaît fort pertinent à l'époque où l'on est :

En réponse à la crise des valeurs humanistes et la fin des utopies dont il a fallu faire le deuil, le documentaire est désormais le lieu de nouvelles interrogations de l'homme par l'homme. Pas pour asseoir des certitudes, mais pour reformuler à l'échelle de microcosmes humains les questions essentielles de la vie. (Garrel, 2000)

En fait, le genre documentaire peut revêtir différentes formes :

D'aucuns considèrent la caméra comme un dispositif de perception qui les rapproche d'une expérience poétique du monde. Certains en font un outil vigilant d'observation sociale. D'autres enfin y voient le moyen de parvenir expérimentalement à de nouvelles figurations. Souvent, cela va de pair avec un engagement politique. L'enjeu est de taille, puisqu'il s'agit d'atteindre un public a priori gagné à l'usine à rêves. (Berschand, 2002, p. 15)

Plusieurs artistes en arts médiatiques travaillent en entrelaçant divers éléments des genres documentaires, théâtraux, fictionnels et de la réalité pour les transgresser de diverses manières. Nous l'avons vu, Michael Klier fait une réinterprétation fictionnelle d'images tirées d'enregistrements fait par des caméras de surveillance dans *Der Reiser* (1983) ; Jeffrey Shaw associe, dans *Place Urbanity* (2001), des éléments documentaires préenregistrés et des images en direct du paysage urbain de la ville de Melbourne ; Yu-Chin Tseng puise la forme narrative de *Who's Listening* (2003-04) d'une mise en situation dramatique créée à partir de scènes tirées du quotidien ; *Reocupación* (2006-08) de Gabriela Golder actualise et met en scène l'histoire sociale des travailleurs de son pays.

En ce qui concerne ma recherche création, c'est le pouvoir de contrainte du protocole qui détermine la durée des plans-séquences. Il exerce une première influence sur la structure de l'oeuvre et la situe proche du genre documentaire. Cependant la mise en espace de l'installation veut correspondre à ma recherche

de forme narrative non linéaire et « [...] c'est la contemplation et le temps qui deviennent l'objet [...] » (Ishagpour, 1995, p. 74) de l'œuvre. La dimension fictionnelle de l'œuvre progresse par l'action de l'image elle-même et de son positionnement dans l'espace. L'image-mouvement habite l'image-temps.

1.5 Méthodologie et processus

La démarche méthodologique privilégiée ici provient du récit de pratique. Elle adopte une approche qualitative (Richardson, 2000) tirée des récits de vie. Apparue en sociologie qualitative vers 1918-1920, à L'École de Chicago, elle s'inscrit dans le courant sociologique de l'ethnométhodologie, initiée dans les années cinquante. La majorité des études, élaborées à partir des récits de pratique, se retrouvent en ethnologie, en anthropologie et en sociologie. Les récits de pratique sont entrés, presque en contrebande, dans les différents champs disciplinaires en transgressant les règles d'objectivité qui prévalent au sein de la recherche scientifique. C'est la résistance très ancienne au *Γνῶθι σεαυτόν*, le « connais-toi toi-même » de Socrate qui vole, aux dieux seuls, le pouvoir de donner un sens à la vie. Au cours des siècles suivants, cette approche refait régulièrement surface par exemple, à travers *Les confessions* de St-Augustin, au quatrième siècle; la chanson de geste au Moyen-Âge; *L'histoire de mes malheurs* d'Abélard (1079-1142); les *Essais* de Michel Montaigne (1580). On peut aussi mentionner les mémoires, livres de contes, éphémérides et autres récits de voyage de la Renaissance et du dix-septième siècle.

Le récit de pratique est un modèle théorique bien adapté à mon processus puisqu'il s'appuie sur une démarche autoethnographique sans statut préliminaire d'objectivité. Je fais un récit de « la » pratique qui prend forme de manière évolutive. Invisibles au départ, certaines balises se perçoivent uniquement au fur

et à mesure que le travail progresse. La recherche doit pouvoir innover, influencer et faire avancer la pratique. L'aller-retour dans le temps entre la création et la recherche, en constitue donc le motif de base.

Mon récit de la pratique s'insère ainsi dans une logique de mémoire collective et de tradition gestuelle. L'installation *Reocupaciòn* de Gabriela Golder et son travail sur la mémoire des gestes des petits métiers est un exemple pour cette sorte de récit. Il tire ses informations principales des observations de la pratique. La source principale de données c'est donc l'artiste, moi-même, et la posture s'inscrit nécessairement dans l'ensemble des possibles de ce que je suis.

1.5.1 Outils de pratique et d'arrimage

Ma pratique s'étale sur trois référents temporels : le présent, le passé (les mémoires proche, très ancienne, informatique) et le futur. En ce qui concerne le présent, il s'agit des gestes posés au quotidien qui participent au caractère singulier de la démarche et établissent le type de rapports (complémentaire, circulaire) développés entre l'œuvre et la thèse. Quant au passé, la mémoire proche est utilisée comme mode de sélection des lectures et des événements à retenir. Elle sert à discerner l'essentiel du superflu, car après un moment certaines informations remontent à la surface d'elles-mêmes, d'autres disparaissent. Du côté des mémoires très anciennes, la création puise à des sources obscures, des pulsions irrationnelles, profondes et inéluctables :

Car les vérités que l'intelligence saisit directement à claire-voie dans le monde de la pleine lumière ont quelque chose de moins profond, de moins nécessaire que celles que la vie nous a malgré nous communiquées en une impression, matérielle parce qu'elle est entrée par nos sens, mais dont nous pouvons dégager l'esprit. (Proust, 1927. p. 879)

Le dernier référent temporel, le futur, c'est là où se trouve l'idée, l'inspiration. La pratique puise aussi dans l'anticipation du futur par l'expérimentation. Habiter tous ces temps à la fois demande un état d'esprit particulier, que la peintre Agnès Martin (1973) décrit en ces mots : *the wandering state of mind* / l'esprit de vacances. Cet état exige une double

compétence qui semble contradictoire, car il s'agit d'être à la fois dans l'action et dans l'abandon afin d'être disponible, attentif au moindre indice.

1.5.1.1. Premier outil de travail : le dessin

Mon premier outil de travail c'est le dessin en tant que plan et schéma. Vu la préhension globale et intuitive de la réalité qu'il autorise, le dessin me permet d'organiser de manière cohérente mes intuitions, mes images mentales et éventuellement les gestes artistiques. Lors d'un atelier intensif, sous la pression du choix d'une méthodologie, le dessin du plan de ma thèse création s'est imposé à moi à travers un rêve. On y voit des traces au fusain, sagement alignées, flottant dans un grand univers blanc. Des traces sensibles qui n'ont pas de début, ni de fin, et qui transitent en cheminant. Chacune des traces est posée individuellement, mais fait partie d'un ensemble. Datant de janvier 2005, ce dessin me suit encore. C'est un modèle évolutif qui présente une iconographie quasi mécanique, sobre et répétitive. Son degré d'abstraction se rapproche de l'écriture, de la transcription musicale ou encore de la chorégraphie. J'y vois une analogie avec le cadre des images de la pellicule filmique et leur déroulement dans le temps. J'y vois également l'idée d'une construction chronologique qui se fait pièce par pièce. Lorsque cette représentation mentale a pris forme physiquement, elle s'était déjà matérialisée dans l'esprit. J'ai eu accès à l'ensemble de la tâche à accomplir, c'est-à-dire le début et surtout la fin, et j'ai senti le pouvoir de la forme sur l'action.



Fig. 1.21 *Dessin du plan de la thèse création*,
fusain sur papier Arches, 60 cm x 90 cm, 2005.

Le dessin se présente sous la forme de trois lignes horizontales faites de petits carrés. Celle du haut, c'est l'arrivée de la théorie; celle du centre, de la pratique et celle du bas, c'est la consignation des liens entre l'une et l'autre.

Plus tard, je tente une interprétation numérique du *Dessin du plan de la thèse création*. Elle me permet d'ajouter des plus grands carrés. Chacun des grands carrés représente les moments de synthèse, traduits dans la pratique par des *Études* audiovidéo préliminaires. Cette représentation numérique montre une ligne du temps mécanisée par contre, la perte de sensibilité des traits et des formes amène une diminution significative du pouvoir de cette image sur moi.

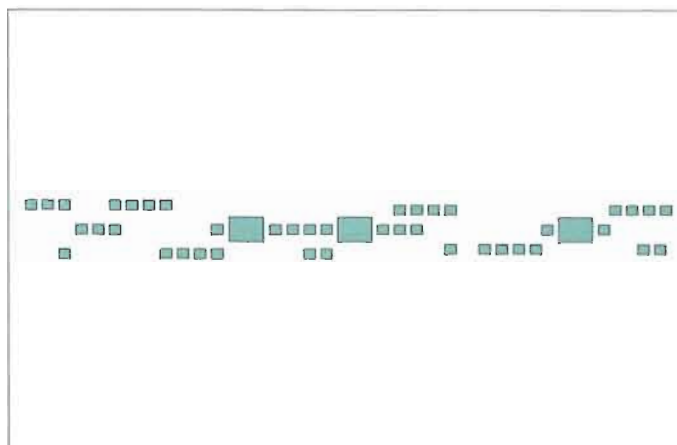


Fig. 1.22 Dessin du plan de la thèse création, interprétation numérique, 2005.

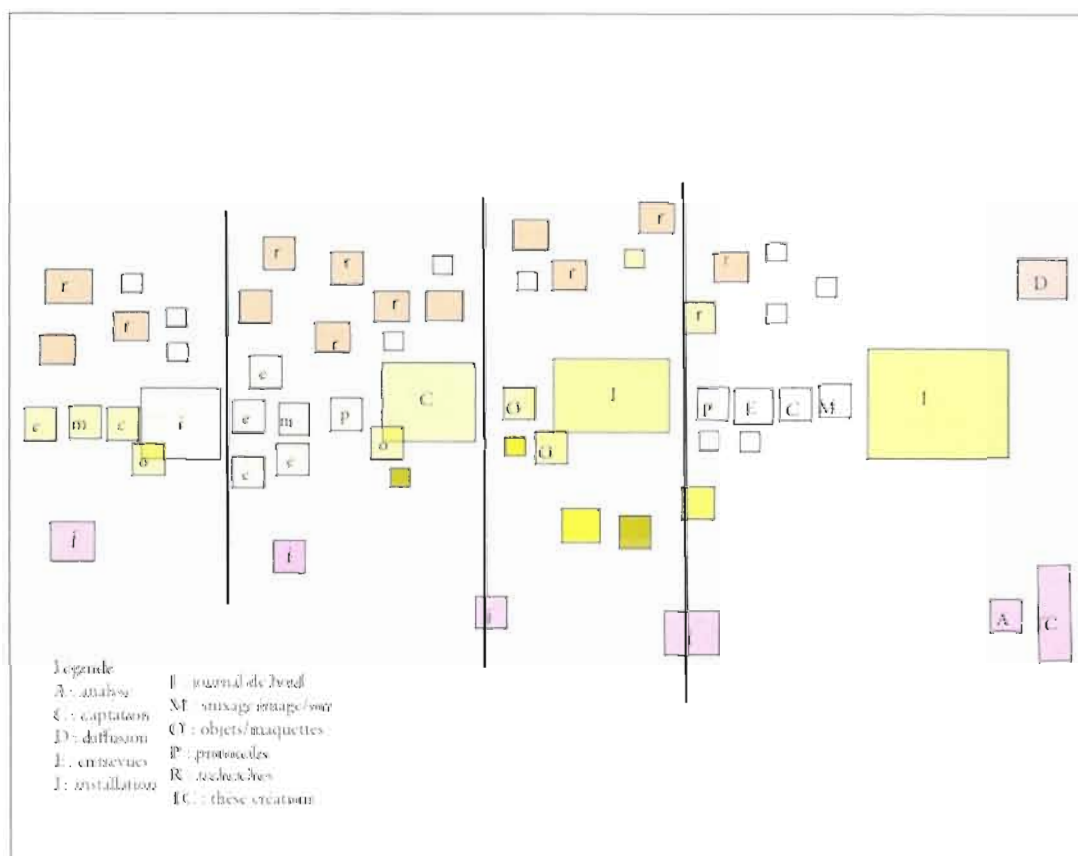


Fig. 1.23 Dessin du plan de la thèse création, avec légende, 2005.

Une troisième représentation du *Dessin du plan de la thèse création* déploie le cheminement du projet accompagné d'une légende qui précise le contenu des étapes. Ce n'est plus tout à fait un dessin, car il se situe entre un texte écrit et une image. Cela provoque une réflexion sur les vrais outils, utilisés en arts médiatiques, les « métaoutils » : la caméra et le logiciel de montage. Les deux imposent des contraintes techniques: la caméra, dont la manipulation relève à la fois de la virtuosité du musicien et de la force du leveur de poids. Anne-Marie Drouin-Hans dans son introduction au *Colloque Atget, Photographies* (1995), en parlant du photographe Robert Doisneau, souligne cet aspect de l'esclavage au médium que subit le corps de l'artiste.

Comme lui (il s'agit d'Atget), j'ai eu l'épaule sciée par la courroie d'un sac contenant une chambre 18x24, une douzaine de châssis chargés de plaques de verre et calés par le voile noir roulé en boule autour d'une trousse d'objectifs. Ajoutons, pour la symétrie et l'équilibre, le pied en bois. L'ensemble était si pesant que le fait de déposer le sac au point de vue paraissant convenable devenait le geste calculé d'un marin jetant l'ancre.

Quant au logiciel de montage, il nécessite un apprentissage qui se rapproche plus de celui de l'écriture que du dessin, et la sensibilité reliée à l'utilisation de l'outil se situe à un niveau différent. Il demande un sens de l'ordre, de la hiérarchie et de la logique, ainsi qu'une mémoire des cases et des procédures. C'est un travail hautement organisé qui courtise le plaisir par l'analyse. Il a une logique processuelle fondamentalement linéaire. Je saisis, plus tard, le lien formel entre le rêve du *Dessin du plan de la thèse création* et le *timeline*, outil de montage des images et des sons, du logiciel *FinalCut Pro* que j'utilise comme on utilise un crayon.

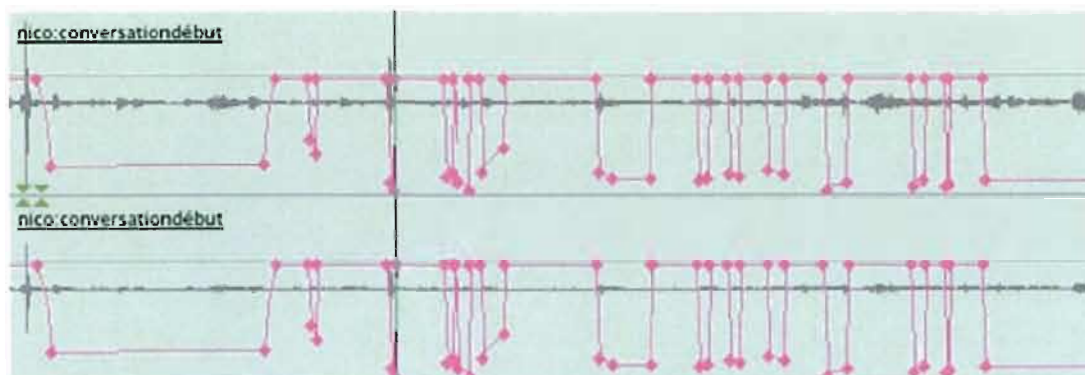


Fig. 1.24 Reproduction de l'image du montage sonore dans le timeline.

1.5.1.2 Deuxième outil de travail : le récit de la pratique

Mon récit de la pratique est en partie fait d'écritures. Les écritures sont « [...] un aide-mémoire, une sorte de répertoire de citations [...] » (Didier, 1976, p. 188). Elles mettent la pensée en action, organisent les références théoriques ainsi que les diverses observations sur la pratique en cours d'élaboration. « Le récit construit l'identité du personnage, qu'on peut appeler son identité narrative, en construisant celle de l'histoire racontée. » (Ricoeur, 1990, p. 175). Il se compose également des traces de mon parcours, photographiées ou photocopiées, de devis de production, de synopsis de tournage, des feuilles de route pour le mixage des sons et des images, des nombreux concepts de montage, de la maquette de l'installation, du plan de la galerie.

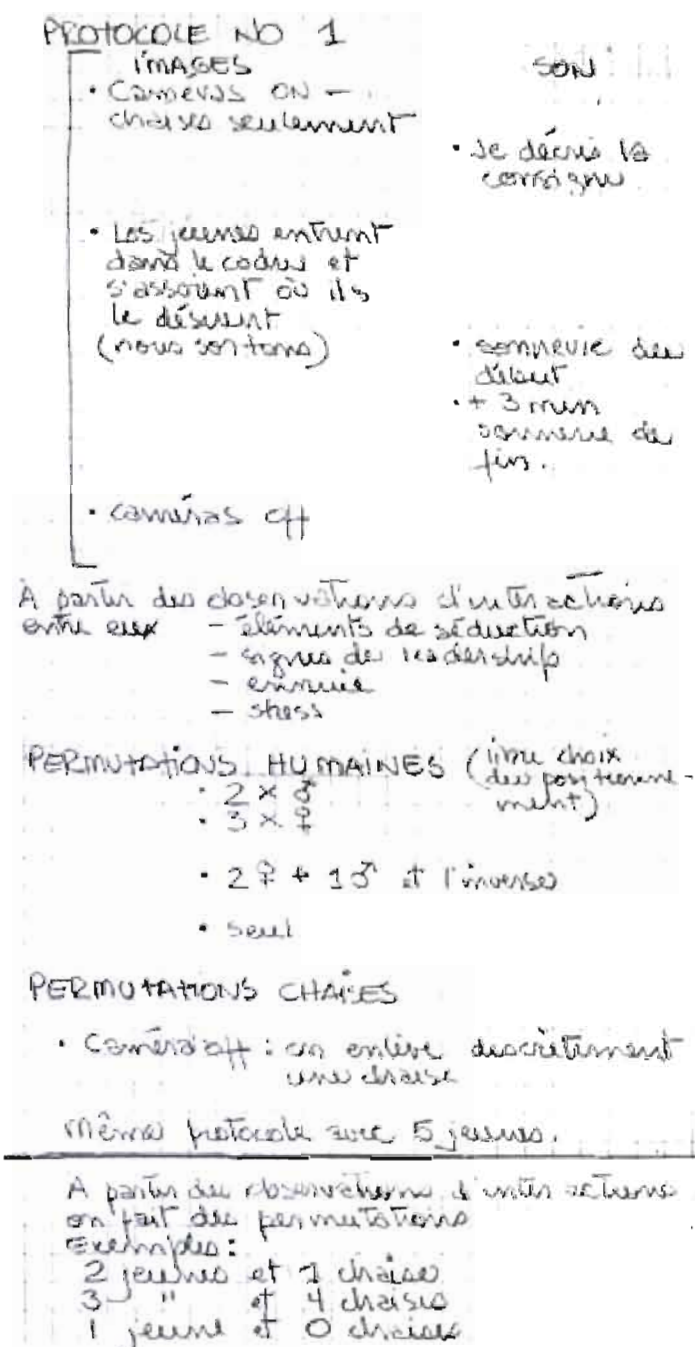


Fig. 1.25 Tiré du récit de la pratique, 2008.

Ce récit de « la » pratique m'accompagne partout et toujours, car l'événement doit être retracé tout de suite, sans distance temporelle avant qu'il

ne se transforme en souvenir (Didier, 1976, p. 188). Le « la » introduit entre « de » et « pratique » veut souligner l'écart (l'intervalle) entre le caractère singulier de ce récit comparé à celui des pratiques en ethnographie ou sociologie. « [...] de la *Poétique* d'Aristote, Ricoeur retient notamment la notion, centrale, de *mimésis praxeôs* : loin de se réduire à une copie de la réalité, le récit consiste en effet, pour Aristote, en une *représentation d'action*. » (Gilbert, 2001, p. 221). Mon récit n'est pas constitué de remarques, tel un observateur, sur mes gestes, mes propos, mes actions, comme normalement le serait un récit de pratique. Il est mon œuvre même, en action, en ce sens qu'il est la pensée, l'idée dans toutes ses dimensions spatiales et temporelles, cristallisées.

J'illustre ici une des façons dont j'utilise le récit à partir de trois *Études* qui ont précédé le premier tournage de *Genre : Ado*, en 2006. Le processus s'élabore de la manière suivante : je développe une problématique qui prend la forme d'un questionnement ou d'un protocole de tournage ; je tente de modéliser la chose par un dessin ou une maquette, puis je pose une action artistique et j'en conserve les traces.

Dans un premier temps, *Étude #1* porte sur le questionnement suivant : quels éléments faut-il cacher pour faire ressortir l'intervalle entre deux images ou entre l'image et le son ? Je capte les paroles d'une jeune adolescente et j'exécute au montage des altérations spatio-temporelles mineures sur le déroulement linéaire des images et des sons.



Fig. 1.26 *Étude #1*, 2006 (détail).

Dans un deuxième temps, je cherche une manière d'écrire et de lire le corps-adolescent. Je fais un plan de mise en espace. J'imagine une maquette de maison qui s'ouvre et se referme sur l'image projetée de la première

intervention, simulant le rapport entre l'intériorité et l'extériorité, l'ouverture et la fermeture.

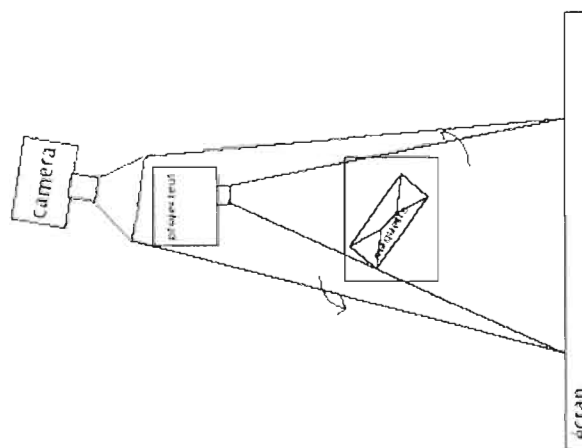


Fig. 1.27 Dispositif, *Étude #1* (vue en plan).

Finalement, dans un troisième temps, je poursuis les entrevues avec des jeunes sur le sujet de l'adolescence. Je cherche où situer l'intervalle entre le vu et le perçu? L'accent est mis sur le son et sur le propos. Je conserve uniquement les intervalles d'hésitations, les silences, les interrogations.



Fig. 1.28 Entrevues pour *Étude #1* (détail).



Fig 1.29 Entrevues pour *Étude #1* (détail).

Étude #2 porte sur le questionnement suivant : comment traduire l'essence de l'adolescence à travers le corps-adolescent? J'impose un protocole de silence pendant trois minutes à cinq adolescents et je quitte la pièce en laissant tourner la caméra fixe. Cette *Étude* travaille la proximité, l'intimité, le rapport à l'autre, le rapport au langage et à la parole, à son propre corps. La gestuelle du corps devient ainsi un langage en soi. Souvent des notes théoriques, des citations et des références bibliographiques accompagnent les questionnements.



Fig 1.30 Ado, *Étude #2*, 2006.

Penser l'intervalle comme événement concret et *souffle d'air* [...] tout cela répondait, dans la pensée de Pierre Fédida, à la nécessité de *mettre en mouvement* ce que nos habitudes intellectuelles veulent si souvent *mettre en arrêt*. (Didi-Huberman, 2005, p. 22)

Peu à peu, l'hypothèse de ma recherche création se concrétise à travers la formulation du récit de la pratique qui conserve toutes les traces et me guide dans la manière d'appréhender le corps-adolescent comme métaphore du concept d'intervalle.

1.5.1.3 Arrimage théorie et pratique

Ce projet propose un cheminement entre l'introspection et le regard extérieur face à une démarche en évolution. Si certaines pistes se définissent dans l'action afin d'ouvrir des possibilités d'innovation, la théorie elle, sert à trouver des correspondances entre l'intention de recherche et la méthodologie. C'est à partir de la matérialisation d'une idée que l'arrimage théorie/pratique

peut se développer. La pratique m'amène à chercher une forme de narrativité dans le travail de l'image et du son qui convienne aux thématiques de l'adolescence et m'aide à cerner les concepts clés. Ainsi les *Études* sont des modélisations de concept: la notion d'image de soi en construction dans le corps-adolescent s'apparente à la construction de l'image dans l'installation.

À partir des observations consignées dans le récit de la pratique, je choisis les éléments à retenir. D'une *Études* à l'autre, l'évolution du travail confirme l'idée d'opérer avec un groupe, plutôt qu'avec des individus. Cela me permet de saisir l'adolescent en tant qu'individu et en interaction avec les autres. Je conserve aussi le protocole de silence qui met en valeur le langage du corps-adolescent. La partie liée aux entrevues est éliminée pour *Polyptyque*. Elle sera reprise plus tard, dans son essence, pour la partie *Portrait* de l'installation.

Motivée par une lecture de D. Winnicott, je revois le protocole et les impératifs du dispositif d'installation « [...] nous n'avons plus deux, mais trois états humains à comparer entre eux. [...] la réalité extérieure [...] la réalité psychique intérieure [...] et l'aire où se situe l'expérience culturelle ou le jeu créatif. » (1971, p. 196) Cela va déterminer les conditions de tournage. Je questionne le rôle de ce protocole : est-il jeu ou rituel? Lequel se rapproche le plus de ce qu'est l'adolescence? Ce parcours réflexif emprunte au travail de documentariste. La caméra va enregistrer ce que les jeunes vont lui donner. Elle ne veut pas s'imposer et m'amène à maintenir l'idée d'une caméra qui tourne sans opérateur.

L'idée d'insérer un objet symbolique dans le lieu de tournage, la chaise, qui délimite minimalement l'espace entre soi et les autres est retenue ainsi que l'insertion de cet objet dans le lieu d'installation. La maquette suspendue est éliminée, car elle semble amener un autre type de référent plus poétique, qui disperse le propos.

Au mixage, les intervalles significatifs entre le geste et la parole, dévoilant les écarts entre le collectif et l'individuel, le social et l'intime m'apparaissent comme des aspects souterrains du récit, tirés du jeu. J'entreprends une sorte de fouille sous la surface du documentaire.

Dans l'installation, la dynamique se crée à travers trois sources d'images qui s'organisent en synchronisme et se répondent mutuellement. La chaise virtuelle est posée le plus près possible du plancher dans l'axe et le plan des projections. Certains des adolescents sont là, dans l'image, depuis un moment, semblent familiers avec les lieux, entrent et sortent des écrans. Des nouveaux arrivent, se sentent étrangers et exclus, n'osent pas bouger. La chaise se retrouve abandonnée. Un adolescent se retrouve sans chaise.

Chaque image-mouvement est construite de manière à être le moins perceptible possible, à partir d'un plan fixe cadré sur un fond « à marge perdue ». Le plan fixe permet des substitutions et des superpositions tout en conservant le « naturel ». Les chaises et les jeunes apparaissent et disparaissent ; d'un espace donné, ils se retrouvent dans un autre. Les corps et les chaises sont entiers et grandeur nature. Ce qui offre un espace d'interpellation dans lequel le visiteur peut plus facilement investir l'objet réel (la chaise) et ainsi habiter l'espace d'installation et devenir acteur pour un autre visiteur qui observe.

1.5.2 Avantages et limites de cette démarche

Tel que mentionné un peu plus tôt, dans mon approche, le récit de « la » pratique joue un rôle central. La méthodologie de récit de pratique repose principalement sur son rapport au temps qui se situe dans le présent et intègre l'alternance entre permanence et changement. Il y a ainsi homologie entre le récit et l'action exploratoire sur l'oeuvre. Ils participent de la même structure. C'est devant et à travers le contenu hétéroclite du récit (cartons, schémas, notes) que je suis amenée à déchiffrer mon parcours, à interpréter l'oeuvre, à progresser en m'appuyant sur mes assises et à me reconnaître en tant qu'artiste. La lecture du philosophe Paul Ricœur m'a mise sur cette voie en me montrant que fonction narrative et fonction identitaire sont dynamiquement liées. Dans son *Autobiographie intellectuelle* (1995) il parle de l'invention en tant que croisement entre « trouvé » et « construit » (p. 67). Il souligne également dans son oeuvre combien les grands récits qui forment le patrimoine culturel d'une culture donnée

contribuent à forger l'identité personnelle. S'appuyant sur ces réflexions théoriques, mon expérience de création en arts médiatiques se construit « sur » et « avec » l'espace-temps, dans l'aller-retour entre le récit et l'action.

De manière plus générale, ma recherche création a d'abord une fonction artistique.

[...] les praticiens chercheurs du domaine des arts doivent en quelque sorte se donner une méthode permettant d'articuler un savoir émergeant du terrain d'une pratique où la pensée expérientielle et la pensée conceptuelle collaborent de façon particulière. (Gosselin, 2006, p. 27)

Elle a également une fonction sociale de transmission, en tant que mémoire. Comme l'archéologue, consigner les choix stratégiques qui mènent à l'oeuvre, c'est le coeur du processus qui consiste à signifier et à justifier ce qui doit être retenu de ce qui est rejeté. Cette approche en donnant la parole à l'artiste lui reconnaît des savoirs de pratique et des capacités de regards et de conscience critiques.

Aussi il existe une fonction d'historicité produite par le travail singulier que le chercheur/créateur fait sur sa propre pratique. S'inscrivent dans ce processus, les liens tissés entre la technologie, la narrativité, les réflexions philosophiques, les recherches scientifiques et les démarches artistiques. Cette expérience est le témoin d'un espace-temps précis.

Enfin, une fonction culturelle qui guide le sens de la recherche et donc, la démarche artistique. J'ose espérer que la présente démarche participe à la formation du patrimoine culturel. Cette étude appliquée de la relation entre le corps-adolescent et le concept d'intervalle, soumis à l'idée d'un protocole, a pour but de mettre en lumière la culture adolescente d'aujourd'hui.

Ainsi, on peut comprendre pourquoi ma démarche emprunte au genre documentaire tout en le questionnant. Elle le questionne parce que mon protocole impose certains critères, ce que ne fait pas le documentaire. Ces critères supposent la transgression, les écarts. C'est en quelque sorte une exploration des sous-terrains du documentaire.

CHAPITRE II

GENRE : ADO, ÉPISTÉMOLOGIE

Dans le chapitre précédent, j'expose les concepts clés et la méthodologie qui ont présidé à l'élaboration de cette recherche création. Le présent chapitre se veut une étude critique de l'origine, de l'élaboration, de la valeur et de la portée de cette expérience de création en arts médiatiques.

2.1 Le rapport corps/langage

Dans ce point, je présente les débuts de ce processus de recherche création: devis et stratégies, dynamiques, modes d'expressions, perceptions. Je mets l'accent sur la distance, en tant que moyen de communication, étroitement liée à d'autres modalités comme le toucher, et sur la relation que l'on tisse normalement entre le sentiment d'espace, le moi et l'environnement.

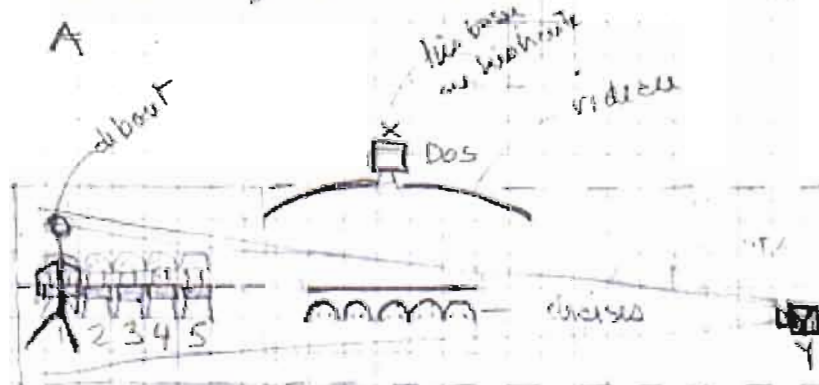
2.1.1 De la multiplicité des points de vue

Présumons que l'acte de cadrer une image, à la caméra, fixe la représentation d'un regard et que ce regard va caractériser la narrativité de l'oeuvre à venir. Certaines questions sont déterminantes pour l'organisation de la mise en place (couramment appelée *setup*) : où est placée la caméra qui cadre l'image ? Qu'est-ce que je regarde ? Quelle est l'instance narrative ? Ces questionnements jouent le rôle d'émissaires dans l'exploration de mon hypothèse que la narrativité prend forme dans l'intervalle. « *In the nature of the case, an explorer can never know what he is exploring until it has been explored.* » (Bateson, 1972, p. 29).

Ce retour, sur le déroulement des préparatifs de tournage, montre de quelle manière les prérogatives attachées à l'art et à la technologie peuvent parfois se confronter: la résistance de l'esprit créateur qui veut demeurer vivant, vibrant et en évolution jusqu'au dernier moment, et les choix techniques qui doivent être arrêtés et spécifiés à l'avance. Par exemple, l'équipe de techniciens avec laquelle j'ai travaillé au studio me demande des précisions. De mon côté, je tente de conserver le plus de latitude possible afin de maintenir mon projet en « état de création ». Au moment de notre première rencontre, je réfléchis au lien entre la narrativité, le concept d'intervalle et au protocole qui me sert à circonscrire raisonnablement un intervalle, afin de l'étudier. Malgré de nombreuses ébauches, je suis encore à définir certains paramètres techniques: le nombre de caméras, le désir de simultanéité de points de vue, l'unité de lieu et d'accessoires, la qualité sonore. Ces éléments sont en mouvance à l'intérieur de moi et cet état instable me sécurise. Cependant pour les gens du studio tout doit être précisé. Au moment de cette rencontre, mon discours est confus et on me comprend mal. Calepin et crayon en main, je dessine alors d'un seul geste ce que je crois encore ignorer. Tout est là, bien en place. À partir de ce moment, nous avons réglé les décors, l'éclairage, les besoins en équipement et en soutien technique, formulé une entente et signé un contrat. On voit bien ici l'importance et le rôle du schéma et du dessin en tant qu'outils de conceptualisation et de communication.

Plan pour les permutations

toutes les caméras sont avec un
angle vertical parallèle au sol
et un angle horizontal de sens à normal



planches
pour faire chaises
... ..
sans le point
mémoriser

plafond + opérateurs
sur plan

[X] [Z] en position

Z

1. Fanny
2. Nico
3. Lichon
4. Gustave
5. Léo

Protocole no 1
3 mem. assis sans
porter
sans opérateur

+ Personne fictionnelle
- humaines
- chaises

Protocole no 2
pour à l'envers
faire de l'autre
main

Fig. 2.1 Plan du tournage, mise en place no 1
(dessin tiré du récit).

Il y a plusieurs liens à établir entre les éléments conceptuels de ma démarche et le devis technique élaboré pour le tournage. Mon objectif est de dévoiler dans le *gestus* adolescent, la culture commune et exclusive aux adolescents. Pour atteindre ce but, je tire parti de mon expérience passée. Dans ma vidéo *Lee à Two Rivers* (1986), on voit un corps devant la mer, le flot des vagues, le rythme des marées et le passage de la lumière: le corps n'est qu'un élément dans un univers en mouvement. Pour *Genre : Ado*, je désire plutôt, isoler le corps-adolescent et le mettre en exergue afin de souligner les indices d'une recherche de la connaissance de soi, de son identité, de l'apprentissage de la sexualité, de la socialisation et de ses problématiques.

Pour ce, je dois me représenter l'oeuvre achevée de manière assez précise pour en faire des croquis et, à partir de là, la démonter pour revenir à son origine c'est-à-dire au moment présent. Je cherche à atteindre une simultanéité virtuelle de la présence du corps-adolescent dans le temps et dans l'espace; pour y parvenir, la superposition graphique, des images enregistrées, est essentielle à l'expérimentation sur les intervalles de temps et d'espace, tant au montage qu'à l'installation de l'oeuvre. « *Thus, the task is, not so much to see what no one has yet seen; but to think what nobody has yet thought, about that which everybody sees (about the picture of material reality)* » (Schrödinger, 1964, p. 51).

Au début, préoccupée par la simultanéité des points de vue et la synchronicité, je cherche la manière d'obtenir plusieurs points de vue différents dans un même temps et un même espace. Je m'imagine que deux caméras, placées différemment dans l'espace, mais enregistrant au même moment, offrent déjà un intervalle intéressant. Je choisis deux mises en place avec l'aide de cinq caméras, l'une en matinée, l'autre en après-midi. Je pense aussi le décor comme un élément graphique, en noir et blanc: plancher et murs noirs, chaises blanches, alignées sous un éclairage dirigé sur elles.

Pour la première mise en place, celle avec le protocole de silence et ses variations (ce qui deviendra *Polyptyque*), j'utilise deux caméras placées dans un angle de 90 °. L'une simulant le regard d'un seul spectateur qui, assis au centre devant une ligne tracée par les chaises, embrasse toute la partie éclairée du

décor. L'autre caméra, à l'extrémité gauche (côté jardin) dans l'axe des chaises, capte les corps de profil (les séquences tournées dans ce deuxième axe n'ont pas été retenues au montage). Pour cette mise en place, voici ce que je prévois : je formulerai verbalement le protocole, soit de rester trois minutes sans parler. À partir de là, les adolescents, seuls ou en petit groupe pourront laisser libre cours à toutes sortes d'attitudes évocatrices, devant une caméra sans opérateurs.

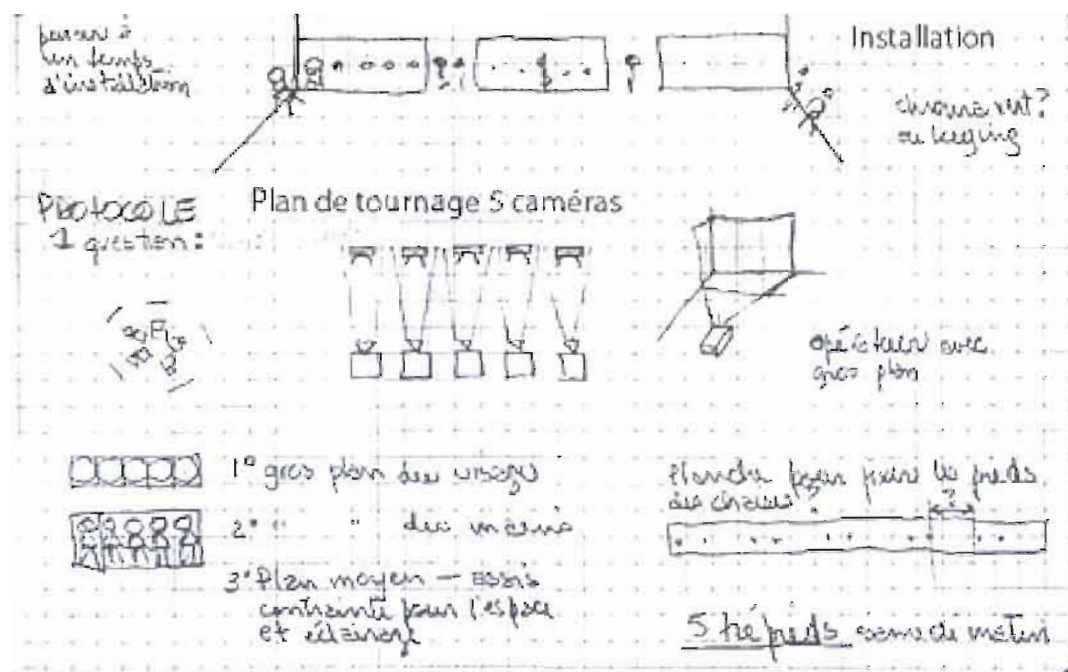


Fig. 2.2 Plan du tournage, mise en place no 2 (dessin tiré du récit).

Pour la deuxième mise en place, je reviens à une exploration du langage verbal. Je désire entendre les adolescents s'exprimer sur le thème de l'adolescence. Je l'avais fait dans les *Études*, sur une base individuelle et en monologue avec la caméra. Je veux maintenant les entendre en interaction dans une conversation et observer l'évolution de leur pensée. J'utilise (pour ce qui deviendra *Portrait*), les cinq caméras placées devant les chaises. Les chaises sont disposées sur un même plan. Chaque caméra emprunte le point de vue d'un éventuel spectateur et focalise sur le visage de l'adolescent assis devant elle. Je leur présente le sujet de la conversation, proposé sous forme de questionnement et lu à haute voix, en mentionnant que ces questions ne servent que d'amorce :

« L'adolescence est une période de crise : vrai ou faux? Pourquoi? Qu'est-ce que l'adolescence? Qu'est-ce qu'une crise? Est-ce que l'adolescence contient des risques? Est-ce que l'adolescence ouvre des possibilités? Comment distinguer un adolescent d'un adulte, d'un enfant? » Aucune consigne de limite dans le temps n'est donnée, mais les adolescents doivent ne regarder que la caméra.



Fig. 2.3 Tournage, mise en place no 2, décembre 2007

2.1.2 La caméra comme miroir et comme fenêtre

Le devis de tournage ainsi précisé, j'expose dans ce point la stratégie de tournage et les divers objectifs auxquels elle correspond. Ensuite, j'explique l'association de la caméra miroir à la quête identitaire adolescente et, de la caméra fenêtre, à l'observation de la dynamique du groupe. Enfin, suivant une approche ethnographique, j'étudie les dynamiques du groupe.

2.1.2.1 Le groupe témoin

Mon groupe témoin doit être composé de quatre filles et de quatre garçons. Sur le champ, une des filles arrive accompagnée de sa cousine et deux

des garçons se désistent. Je me retrouve donc, le matin du tournage, avec cinq filles et deux garçons, tous âgés de quinze ans (sauf pour une de dix-sept ans).

À l'adolescence, le vêtement, la coiffure, les attitudes, la tenue en somme ne relève plus de l'évidence banale, elle est construite comme un langage direct, comme un badge de reconnaissance. La stylisation de soi est un mot d'ordre, marchand d'abord, mais qui devient une volonté personnelle afin d'échapper à l'indifférence. (Le Breton, 2008, p. 64)

Je décèle, chez eux, des indices propres à l'adolescence : la souplesse, la rapidité et l'équilibre; l'acné, les lèvres amples et les yeux gonflés, signes de montée d'hormones. L'abondante chevelure, longue chez les filles (et chez un garçon) est un objet continu d'attention et de conversation. Elle sert souvent d'attrait sexuel en voilant une partie du visage, pour trahir ou cacher une émotion. Leur tenue vestimentaire témoigne également de l'adolescence. On voit les mêmes foulards (un garçon porte un *keffieh*), les mêmes chaussettes colorées, les mêmes souliers de sport (une paire mouchetée, une verte) et légèrement plus habillés pour certaines filles. On revêt le *jeans* et le *t-shirt* (l'ourlet du *jeans* balayant le plancher) ou le pantalon sobre, la jupe. Ils portent des vêtements simples et propres, à la mode nord-américaine dans les classes sociales moyennes.

2.1.2.2 Les stratégies de tournage

Pendant le tournage, un des objectifs immédiats est que chaque adolescent perçoive la présence de l'autre afin que je puisse, dans mon installation, faire ressentir au spectateur ces émotions perceptibles. À cet effet, je veux générer des conditions fertiles à l'émergence de manifestations impromptues.

Dans un premier temps, j'utilise une approche autofilmique, j'installe dans le studio deux caméras sans opérateurs. J'élimine les caméramans de cette mise en place à diverses fins. En premier lieu, je tente d'amoindrir l'effet que produit l'observateur sur les personnes observées. En laissant les adolescents seuls dans le studio, peut-être vont-ils oublier la présence même de la caméra; la rencontre entre adolescents s'éloignera d'un simple jeu et se rapprochera d'un véridique

échange. Par cette manœuvre, je cible le phénomène de Hawthorne « *Changes in behaviour due to special or novel treatment or subject knowledge of being in an experiment* » (Forsyth, 1983, p. 29) bien connu dans les sciences sociales.

Ensuite, on me donne accès à une régie fermée. Je préfère me retirer là plutôt que de rester dans le studio afin de me concentrer sur les images des adolescents sans qu'ils me voient. De la cabine de régie, les moniteurs reliés aux caméras me restituent les images et me permettent d'avoir un certain contrôle sur la suite de ce que je désire enregistrer. Sur le plateau, l'illusion d'intimité peut laisser place à une libération des inhibitions. De plus, j'omets volontairement de dire aux adolescents que je vois en temps réel tout ce qui se passe sur le plateau. Cette ruse, dont les adolescents ne sont pas totalement dupes, mais qui a toutefois semé le doute, laisse une place significative à l'illusion. Cette illusion ouvre sur un monde de possibles, fécond en émotions et nécessaire au développement sensible des images et des sons. Il se scelle, entre les adolescents et moi, un accord tacite qui présente une grande richesse suggestive et crée une convergence dans les intentions et dans l'action.

2.1.2.3 Miroir et fenêtre

Pourrions-nous établir un lien entre l'origine de cette illusion d'intimité dans le studio et la technologie vidéographique? Depuis la publication en 1976 de *Video : The Aesthetics of Narcissism*, de Rosalind Krauss (1941-), critique d'art contemporain, le dispositif vidéographique est identifié à un miroir moderne dans lequel le sujet peut se voir en temps réel. Le miroir nous renvoyant une image de soi, on l'associe à un révélateur de vérité. Pourtant, le miroir peut aussi refléter nos perceptions et nous induire en erreur. Ultimement, nous dit David Le Breton (2003, p. 182), ou bien l'écran vidéo expose l'image de l'adolescent sans la complaisance du miroir et entraîne un certain doute sur le sentiment d'identité personnel, à la merci de son propre jugement et du jugement des autres; ou bien il jalonne la voie d'une réconciliation avec une image plus heureuse de soi et notamment de son visage.

De toute manière, les adolescents connaissent bien le risque de mettre à nu, sur le *Net*, une partie d'eux-mêmes dont la valeur publique n'a pas encore été approuvée que ce soit sur *U-Tube*, *My Face* ou *Facebook*. (Tisseron, 2008, p. 129)

Dans notre ère technologique, investie par les adolescents, les notions de « miroir » et « d'écran » ne sont plus les mêmes. Il devient plus délicat de comparer nos réalités réciproques. Cependant, comme spectateur, l'adolescent éprouve toujours de la difficulté à reconnaître son visage et son corps comme étant le sien. L'ambiguïté de se retrouver face à soi, une menace pour l'intégrité, suscite également une crainte du regard de l'autre sur ces images dont tout le pouvoir lui échappe.

Les relations entre l'image de soi et l'image vidéo sont lourdes d'ambivalence. Surtout lors d'une première expérience. Elles traduisent le décalage inévitable entre d'une part, l'image de soi, intime, ancrée largement dans l'inconscient [...] et d'autre part, une image extérieure [...] décevante, mais telle que les autres la perçoivent. (Le Breton, 2003, p. 182)

Quoiqu'il en soit, l'objet du tournage étant de faire surgir la substance de l'« adolescence-en-soi » dans le corps-adolescent, la qualité de l'accueil et du regard des autres, dans le studio, semble avoir opéré une certaine réconciliation des jeunes avec leurs visages et leurs corps. Les adolescents ont une dynamique du toucher et un rapport à la proximité, très révélateurs, laissant ressortir l'enfance en eux, ce qui les démarque nettement des adultes. On se touche, on se coiffe mutuellement, on s'assoit les uns sur les autres, on se tireille, on joue.

Dans la seconde mise en place, il n'y a pas d'intimité, plutôt un étalage. Tous les adolescents et toute l'équipe sont présents dans le studio. Pendant la mise au point, les adolescents hors champ, assis derrière les caméras, voient dans les écrans les plans des visages des autres. Ils font de piquantes remarques qui provoquent des réparties vives et des effusions de rires de part et d'autre. « Attends d'être à notre place! », « On voit tout! ». Sous les *spots* on chuchote, rit, balance les pieds. On entend le langage particulier à la culture adolescente : « Hein? Quoi! N'importe quoi! » « J'fais, genre, peur » empreint d'anglicismes « C'est *chill!*; c'est *nice*; trop *cool*; trop *hot*, trop pas vrai; *yo!*; Hé *man!* » En regardant l'objectif, on fait des grimaces, on tire la langue et plisse le nez, on fait

un clin d'œil; on cache un fou rire avec sa main, on se pince les lèvres, on roule sa langue dans sa bouche. Les adolescents ne se touchant pas, ne se regardant pas, les échanges entre eux reposent uniquement sur la base du langage.



Fig. 2.4 Photographies prises pendant le tournage de *Portrait*, 2008.

2.1.2.4 Les dynamiques du groupe

À travers ce miroir/fenêtre vidéographique, il y a autant d'intérêt à observer un individu seul qu'à percevoir les mouvements internes à l'intérieur des petits groupes de deux, trois ou cinq.

L'examen des dynamiques internes au groupe suscite des réflexions sur différents aspects de la nature des individus. J'observe quels jeunes interagissent et comment chacun se lie aux autres. Je relève des changements dans la dynamique, autant dans un groupe donné, qu'à travers le déroulement de la journée. Je remarque le rôle joué par chacun des adolescents et le statut que ce rôle lui confère au sein du groupe. Je m'intéresse à la persistance de rapports d'attraction ou de répulsion plus ou moins marqués. On voit un jeune chercher presque désespérément le regard d'un autre en tournant la tête à gauche ou à droite, ou claquer des doigts pour attirer l'attention et taper sur la cuisse de l'autre pour briser sa solitude. Je note également la formation de sous-groupes dans un groupe, même petit. Ainsi, dans le plan-séquence *Mes lunettes fumées*, le centre d'intérêt se situe dans la querelle entre deux adolescentes; néanmoins, un échange amical naît entre deux autres qui ignorent, à peu près totalement, ou feignent d'ignorer les deux premières.



Fig. 2.5 « Mes lunettes fumées », *Polyptyque*.

L'idée de composer les groupes au fur et à mesure du tournage contribue à créer des improvisations originales et variées. Car lorsqu'une activité est prédéterminée, comme au moment où ils jouent à la chaise musicale, je constate une diminution de la *présence* des adolescents à l'écran. La situation, plus confortable pour les jeunes, est moins significative pour ce qui est de laisser voir un flottement riche en éléments nouveaux. Le fait d'avoir un but clair ne répond pas de manière satisfaisante aux exigences de ma recherche. Au contraire, il semble que la dérive dans tous les sens soit plus significative.

De même, le comportement des uns influence celui des autres et cela varie également selon le nombre de jeunes dans un groupe. Le duo est l'union la plus riche, car son existence même dépend entièrement de chacun des membres : l'un des deux disparaissant, le duo disparaît. On l'observe, entre autres, au moment du plan-séquence *Heurts* où deux adolescents se retrouvent avec une seule chaise. C'est le plus intense de tous les plans-séquences, à mon avis, et ce duo se transforme devant nos yeux en un véritable couple.

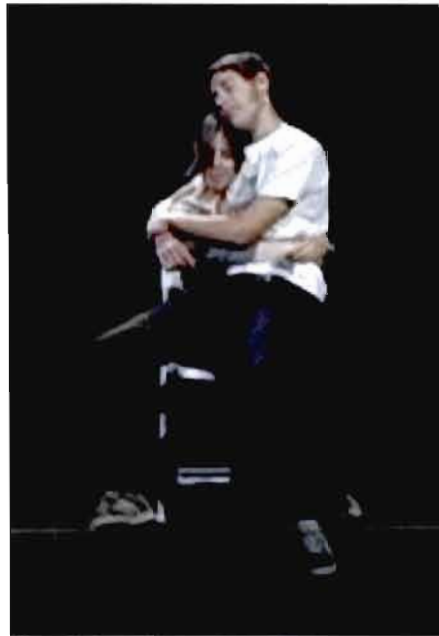


Fig. 2.6 « Heurts », *Polyptyque*.

2.1.2.5 Les liens amicaux et familiaux

D'un point de vue ethnographique, la cohésion du groupe peut s'observer à travers le lien de familiarité qui existe au préalable entre chacun des membres. Dans mon groupe, la fille plus âgée connaît les deux garçons et une des filles. Cette dernière est une amie d'enfance d'une troisième qui est copine d'aucun des autres. Les deux cousines sont inconnues des autres. Les deux garçons sont de grands amis.

Je note un degré de plaisir plus élevé lorsque les deux garçons sont en présence l'un de l'autre. Ils arrivent à improviser avec une cohérence soutenue comme dans le plan-séquence *Danse*.



Fig. 2.7 « Danse », *Polyptyque*.

Le lien familial entre les cousines a un indice d'intimité, sinon plus serré, à tout le moins différent de celui de l'amitié. Dans les plans-séquences *Mes lunettes fumées* et *Fou rire*, je remarque, chez elles, des comportements compétitifs, à la limite d'une certaine agressivité. Lorsqu'elles sont placées en duos, ou côte à côte dans un groupe de cinq, on voit des traces d'intimidation physique et verbale (détournement de la tête, haussement d'épaules, soupir et des paroles « t'es rouge » en pointant les souliers voulant dire « comme tes souliers ») de l'une envers l'autre. De prime abord, on croirait que le lien de parenté augmenterait le plaisir. Or il ne donne lieu, ici, qu'à une plus grande intensité émotive, les deux protagonistes se retrouvant dans une interaction habituelle. N'ayant pas à construire une nouvelle relation, leur degré d'expression est ainsi plus élevé, mais pas nécessairement plus agréable.



Fig. 2.8 « Fou rire », *Polyptyque*.

2.1.2.6 Les coulisses et la transgression

Un travail de séduction, entre les jeunes, se développe tout au long de la journée et colore les relations. Les rapports d'attraction ou de répulsion rapprochent certains jeunes et en éloignent d'autres. On peut observer ces manifestations évidentes, dans la dynamique des sous-groupes devant la caméra, mais c'est définitivement le moteur principal de l'évolution du groupe, dans le hors-champ.

En parallèle, aux moments des pauses dans les coulisses, d'autres sous-groupes se forment. Là, les vibrations entre les adolescents sont différentes. Elles sont plus nerveuses, plus évidentes, mais centrées sur soi et non sur l'autre. Mon objectif est que l'un perçoive la vibration de l'autre. Est-ce que la différence du phénomène vibratoire observé, en dehors du studio, est liée à l'absence des contraintes rattachées aux consignes des protocoles de tournage? Il semble que l'intensité, dans les moments hors champ, est alimentée par un élément différent, une baisse de tension qui les disperse. Il faut se souvenir que les protocoles et le contexte servent autant à des fins de rite de passage et de processus de socialisation pour les adolescents, qu'ils me servent dans ma recherche création. La situation artificielle provoquée par le tournage est doublée

d'une quête réelle d'identité chez les adolescents. Les deux sont liés dans le même espace-temps.

Les adolescents s'adaptent bien aux variations dans le nombre de chaises et de participants, répondent aux consignes d'entrée et de sortie du studio et du champ et participent à la conversation. Cependant, des comportements révélateurs de transgression du protocole pointent à l'occasion: enlever ses chaussures, lancer un soulier, mâcher de la gomme, écouter de la musique sur son *iPod*, rester moins de trois minutes devant la caméra, n'accomplir aucun geste, montrer le dos à la caméra, tourner les chaises, les sortir de leur ancrage de bois. (Voir une analyse complète, séquence par séquence, de tous les gestes porteurs de transgression à l'Appendice A).



Fig. 2.9 « La chaise musicale », *Polyptyque*.

En ce qui concerne plus directement les interactions avec les techniciens, le régisseur et moi-même, le fait de se désister, le matin même du tournage, me semble être la transgression ultime. J'observe une diminution de l'autorité du régisseur, proportionnelle à l'augmentation du sentiment d'appartenance au groupe nouvellement formé. Les techniciens, plus près en âge, s'assimilent progressivement aux adolescents; les défendant d'abord et puis les rejoignant au moment des pauses. En fin de journée, il y a formation de sous-groupes et de couples, donnant lieu à des exclusions et provoquant des déceptions : d'un côté,

les contacts physiques sont nombreux, la voix plus affirmée, on échange de la nourriture, des blagues, on joue à des jeux de devinette; de l'autre côté, des traces d'ennui, de désappointement et de fatigue apparaissent.

2.1.3 Le risque immédiat

Dans ce point, je présente, j'étudie et je relie les comportements des adolescents, observés au moment du tournage, à des notions de performance, de théâtralité et de jeu.

Nous pénétrions notre espace physique et mental « pour devenir ». Nos corps devenaient le médium et étaient contraints à expérimenter une situation inconnue. En travaillant ainsi « sans limites », nous acceptions tout inconfort qui se révélait nécessaire à l'aboutissement de nos idées — il s'agissait surtout, en l'occurrence, d'expérimenter différents aspects du principe masculin/féminin.

Pour capturer ces moments existentiels sur vidéo, nous avons toujours utilisé une caméra statique, cadrée sur l'espace immédiat de la performance. La caméra était en marche et tournait à vitesse normale, autrement dit, en temps réel. Nous ne coupions jamais et ne faisons jamais de montage ; les vidéos étaient utilisées intégralement comme des documents enregistrés. Ces enregistrements créaient avec beaucoup d'authenticité un effet d'accentuation du « réel ». (Abramovic/Ulay, 1980)

Alors que cette journée m'apparaît simplement comme un pas, parmi d'autres, nous menant à l'installation, réflexion faite, je m'interroge sur la posture ou le mode d'expression dans lequel les adolescent se sont retrouvés. Au moment du tournage, le corps-adolescent est mis en état de déstabilisation expérientielle par les protocoles, dans le but de provoquer une action comportementale transgressive et spontanée, mais non prédéfinie. Me référant à Richard Schechner (2008), je distingue le fait d'être là « *being* », de l'activité « *doing* » et de l'activité organisée et montrée « *showing doing* », qui elle relève de la performance.

La question, à savoir si, dans le contexte du tournage, l'adolescent est, ou non, en représentation, demeure complexe et hors de mon propos immédiat. Cependant, la notion de représentation délimite parfois la nuance entre une performance et la théâtralité. Dans le contexte de mon tournage, le protocole

imposé pourrait faire transiter l'adolescent d'un état à l'autre. On lui demande simplement d'exister, d'être ce qu'il est en train d'être le plus près possible de lui-même. Il ne joue pas le rôle d'un autre ou d'un personnage, il se joue lui-même. « [...] la performance ne suppose pas nécessairement qu'il y ait un rôle à jouer, un espace dramatique à constituer, mais simplement une action présente se donnant comme objet des regards. » (Schechner, p. 9). À l'exception près que, l'activité de cette journée n'a pas pour objectif d'être éphémère (comme une performance devrait l'être), car elle est enregistrée, puis montée, délocalisée et réinstallée.

Au moment du tournage, les adolescents n'agissent pas devant un public, mais ils agissent pour être vus ultérieurement; leurs actions donneront lieu à des appréciations artistiques par un public éventuel. Ils le savent. Ils ne sont pas simplement en train de faire quelque chose, mais bien de faire quelque chose qui sera vu. Ils entrent d'emblée dans l'éventualité d'une relation avec un spectateur. De plus, le décor du plateau de tournage suggère un univers emprunté au théâtre : le plancher et les rideaux de velours noirs, l'éclairage centré sur les chaises créant un espace irréel, un espace construit. Malgré tout cela, l'essentiel de l'action repose sur le *vivant*. Ainsi, le corps, le temps réel (par opposition au temps fictif du théâtre) et l'inconfort du protocole nous rapprochent d'une performance artistique.

Devant l'inconfort peut-être, les adolescents se réfugient dans des comportements d'adulte autant que dans ceux de l'enfance. Certains des échanges sont nettement de l'ordre du jeu par leur déroulement prévisible (voir au point 1.2.1 Le jeu / la performance). Par exemple, le recours aux jeux *pat-a-cake*, *la guerre des pouces* et *la chaise musicale*, ces jeux fait référence à l'enfance plus ou moins rapprochée. *Pat-a-cake* est une comptine, tirée de notre héritage anglo-saxon, qui évoque les gestes du boulanger faisant son pain.

Pat-a-cake , Pat-a-cake , baker's man / Bake me a cake as fast as you can / Pat it and rool it and mark it with « B » / And put it in the oven for Baby and me.



Fig. 2.10 « Sit-ups », Polyptyque.

La chanson *Pat-a-Cake* s'accompagne de claquement de mains à deux participants. On y ajoute des variables initiées à l'improviste. L'intérêt du jeu pour les adolescents se situe dans ces variations. Le jeu devient une sorte de rituel pour vérifier la synchronicité entre deux personnes, car il demande une coordination et un accord tacite entre les deux adolescents. Il puise également dans la mémoire culturelle bien ancrée dans l'enfance. C'est souvent un jeu appris avec la mère et, par le fait même, rassurant dans ce contexte déstabilisant du tournage. C'est aussi un trait d'identité collective et de le proposer, pour un jeune, c'est probablement vérifier qu'il a parmi les autres, des membres de son clan. Ce jeu ne va pas sans rappeler l'installation *Reocupaciòn* (2006) de Gabriela Golder qui demande à des gens de métier au chômage de refaire les gestes attachés à leur ouvrage perdu. Un jeu similaire de claquement de main à deux se déroule entre les cousines. Celui-là s'apparente davantage à l'apprentissage d'une chorégraphie, comme dans le plan-séquence *Danse* impliquant les deux garçons, qu'à un jeu où l'on fait appel à une sorte d'improvisation.

Dans le jeu *la guerre des pouces*, deux joueurs se tiennent par les doigts de la même main (droite ou gauche) et essaient d'attraper ou d'arrêter le pouce

de l'adversaire pour quelques secondes. Il n'y a aucune variable. Il se rapproche des jeux pour mesurer la force. Il remonte moins loin dans l'enfance, souvent appris dans la cour d'école primaire et ne s'accompagne pas d'un chant, dans notre culture québécoise. Chez les adolescents, c'est certainement une façon de se permettre de toucher à l'autre et de l'approcher d'assez près. Ces jeux sont potentiellement des outils de séduction.



Fig. 2.11 « La guerre des pouces », *Polyptyque*.

La chaise musicale est un jeu de groupe bien connu. Ce jeu repose sur la surprise du moment où la musique va s'arrêter et la rapidité du joueur à choisir une chaise. Les adolescents font une étrange transposition de ce jeu, car le tournage se passe dans un silence imposé. Il n'y a pas de musique, l'effet de surprise ne peut pas vraiment opérer. Il est évident qu'une certaine consultation avait eu lieu d'avance. On croit voir que les filles se sont jouées du garçon, mais on saisit mal de quelle manière elles avaient préparé la chose.



Fig. 2.12 « La chaise musicale », *Polyptyque*.

2.2 Le rapport au temps

Le présent point situe le temps *intérieur* et le temps objectif du montage dans le processus vers une mise en espace installatoire. Je présente pourquoi et de quelle manière je choisis le plan-séquence et je précise les moyens opératoires déployés. Ensuite, je montre de quelle manière j'ai obtenu la concomitance désirée des images et des sons. Enfin, j'aborde la structure rythmique de l'œuvre.

Qu'en est-il de notre rapport au temps lorsque nous sommes plongés dans un processus de création? Ce qui retient mon attention, c'est cet intervalle insaisissable, appelé « présent », ce moment du montage des images et des sons où je dois piger dans le passé, pour développer le futur. Le passé, ce sont ces instants vibrants, danse, jeux, rires des adolescents, soumis aux protocoles et numérisés au tournage. Ces instants sont devenus des réalités mortes ; du temps figé qui échappe, dorénavant, à tout façonnement. Le futur? C'est l'installation *Genre : Ado* dans sa version définitive, montrée à la galerie *Les territoires* en décembre 2008, dont j'ignore, à peu près, tout au moment où je me situe. Le présent, c'est la capacité de *voir* l'œuvre en puissance, dans l'espace de mon imagination; une vision à la fois fixe et floue. Comment la configurer, à la

manière du peintre qui travaille sa toile avec ses pigments, pour la rendre *image-vivante*? Tout se joue dans l'art d'être en mouvement, dans ce présent *insaisissable*, et d'agir sur une matière audiovisuelle inerte. L'intervalle, pour moi, c'est cette durée théorique, témoin du moment où je travaille cette matière, à partir d'une image mentale apparemment immobile comme une étoile vacillante.

L'idée d'insaisissabilité veut évoquer le rôle mineur que jouent l'intelligence et la logique dans cette capacité de *voir*. La nature des actions à poser est difficile à appréhender. Elle appartient à un ordre que je qualifie de *vide vibrant* et qui commande l'étonnement continu. Je crois que c'est l'image-mouvement de Deleuze, où le cerveau est « une image spéciale parmi les autres... » (1983, p. 92).

J'ajoute cette précision de Deleuze tirée du *verbatim* de son cours donné à la Sorbonne, à Paris, au début des années quatre-vingt :

On réservera le mot action à proprement parler à des réactions qui ne surviennent qu'après l'écart. De telles images sont dites agir à proprement parler. En d'autres termes, il y a action lorsque la réaction ne s'enchaîne pas immédiatement avec l'action subie. (Deleuze, 1981)

Je fais un lien entre l'image décryptée et l'action à poser, pour amener le point suivant qui décrit ma position face au matériel brut de montage.

2.2.1 Le plan-séquence

Ce point souligne l'influence de mon protocole de tournage sur la durée des plans-séquences et la valeur documentaire du plan-séquence dans mon installation. À cet effet, je présente la genèse de ma stratégie de montage, principalement dans *Polyptyque* et les démarches liées au travail de décryptage (voir Appendice A) et à l'écriture fictionnelle (voir Appendice B).

Rappelons mon hypothèse, selon laquelle la narrativité prendrait naissance dans l'intervalle et, qu'à des fins de modélisation, je choisis le corps-adolescent comme terrain d'observation. Dans un premier temps, mon objectif de montage est de montrer ce qui se dégage de plus pertinent, quant au corps-adolescent, dans l'intervalle entre la parole et le geste.

Dans ma toute première stratégie de montage, j'utilise un trucage électronique pour introduire un adolescent dans un plan-séquence où il n'a jamais réellement été présent. L'artifice est techniquement parfait, il ne change pas la durée du plan-séquence mais il en altère toutefois la « réalité ».

Je décris ici la séquence « truquée » pour la compréhension des choix ultérieurs qui seront faits en fonction du plan-séquence. Dans l'image on voit une jeune fille faire des *sit-ups* pendant qu'un jeune homme lui tient les pieds. Sur ce plan, je superpose un autre plan dans lequel une deuxième adolescente pénètre l'image et la traverse. Elle s'arrête au milieu et se retourne au moment précis où le jeune homme lâche les pieds de la première jeune fille qui, surprise, bascule dans le vide. La deuxième fille reprend sa marche et sort de l'image.



Fig. 2.13 « Sit-ups », Polyptyque.

Cette intervention, dans la composition des images, ouvre sur une interprétation ambiguë. Elle porte à croire à une occurrence réelle, de cause à effet, entre le regard de l'intruse et la chute de l'autre. Il y a, dans cette séquence truquée, une confrontation intéressante entre les deux concepts clés qui sont le fondement de ma recherche : l'intervalle et la narrativité. En intervenant de manière artificielle sur l'action, je crée un événement fictif qui impose mon interprétation à l'action. Je me détourne de mon objectif de laisser l'oeuvre interpeller le spectateur, à travers ses perceptions et sa mémoire, afin

qu'il génère lui-même sa propre histoire. J'analyse longuement cette séquence altérée. Et, dans un esprit de rigueur quant à mon travail de recherche, je décide d'écarter toute intervention directe dans l'action.

Je choisis également de conserver le temps de déroulement des événements. L'intégralité spatiotemporelle du plan-séquence préserve la question du réel. La dimension documentaire de l'œuvre, liée à la mise en scène du corps-adolescent, demeure principalement liée à la consigne du protocole de tournage et à l'écoulement du temps ressenti par les adolescents, car ce sont eux qui déterminent la durée réelle de chacun des plans-séquences.

Au tournage, la consigne est de « tenir » devant la caméra pendant trois minutes. La durée réelle de chacun des plans tournés est cependant dictée par les adolescents. Ils sont les maîtres du temps et doivent sortir du studio au bout de ce qu'ils évaluent comme représentant trois minutes. Certains plans-séquences sont plus courts et d'autres beaucoup plus longs. Par exemple, le plan-séquence *Heurts* est un plan très long, de plus de sept minutes. Les deux adolescents, présents dans ce plan, se retrouvent prisonniers de leur dynamique. On pense ici à cette durée de la conscience que Bergson dès 1896 oppose au temps scientifique dans *Matière et mémoire*.



Fig. 2.14 « Heurts », *Polyptyque*.

Dans le cheminement vers l'œuvre qui m'habite et que j'entrevois, certains gestes posés sont donc définitifs et il me faut composer avec ce qui est fait. Suite à ces interventions et à ces réflexions, ma seconde stratégie de montage exige un positionnement différent, plus abstrait. Un travail de perception, de mémoire et d'imagination que je consigne quotidiennement dans le récit de la pratique. Cela s'élabore en trois temps : le visionnement, le décryptage et l'écriture fictionnelle.

Au visionnement, je décris les images et je transcris les paroles. Mon processus est d'entrer, de manière sensible, en possession du contenu pour qu'il me guide. Je sais qu'au plan des représentations partagées entre soi et autrui, « Il existe un code mental commun de notre capacité à extraire les intentions à partir de l'observation des mouvements, incluant les expressions émotionnelles. » tel que l'exprime le neurobiologiste, spécialiste de la perception, Jean Decety dans Berthoz (2004, p. 56).

Je veux faire corps avec la matière, c'est le « cerveau-image parmi les images » de Deleuze, de la même manière que le danseur s'approprie le

mouvement chorégraphique, « un même réseau neuronal s'active lorsque nous avons l'intention d'agir, lorsque nous pensons agir et lorsque nous regardons d'autres personnes agir. » (Berthoz, 2004, p. 56). Les éléments sonores et visuels sont ma matière brute et je me trouve au centre même de l'intervalle, regardant d'autres personnes agir, avec l'intention d'agir.

Cette phase de visionnement demande beaucoup de temps. La question du temps resurgit principalement parce que l'appropriation des images se fait en temps réel. La mémoire des images étant un élément incontournable de ma dynamique, elle doit être poussée au point où j'ai, simultanément, la mémoire de chacune et la mémoire de toutes les images. Je parviens à une représentation mentale — une image-perception, de ce vers quoi je tends, en utilisant « l'art de la mémoire » technique remontant à l'Antiquité. Il s'agit d'un espace imaginé dans lequel on range des collections d'objets, ou de mots, afin de les retenir (tirée de *Rhetorica ad Herennium* attribué à Cicéron, 106-43 av. J.-C.). Je peux ensuite me remémorer chaque image, dans l'ordre, en imaginant que je revisite l'édifice. Au dix-septième siècle, un tel enchaînement de lieux était parfois nommé un « palais de mémoire ».

Je regroupe les résultats du décryptage en deux catégories: les séquences « à contenu », *l'action*, et les séquences « charnières », *les liens*. Je construis une grille spécifique pour chacune. *L'action* participe de deux catégories: une qui réunit les plans-séquences de la première mise en place. On y voit neuf plans montrant deux adolescents ou plus et sept plans où les adolescents sont seuls. La seconde catégorie couvre deux conversations, sur les mêmes questions, enregistrées dans la deuxième mise en place. *Les liens* sont soit des entrées et des sorties du cadrage, d'un ou de plusieurs adolescents, dans la première mise en place (voir Fig. 2.15), soit des très gros plans d'une partie de l'anatomie du jeune (voir Fig. 2.16).

MARCHÉ AVANT Y1												Légende Seul A deux A trois	
I	J	K	L	M	N	O							
cligné 1 N 00:30:47:21	cligné 1.1 N	cligné 2 N 00:31:20:06	cligné 3 F 00:32:58:29	cligné 4 F	cligné 5 L 00:33:25:27	cligné 6 L							
P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y				
cligné 7 NF 00:36:34:06	cligné 8 TN 00:37:39:22	cligné 9 FL 00:37:39:22	cligné 10 LF	cligné 15 Z 00:40:36:04	cligné 16 Z	cligné 17 Z	cligné 18 E 00:42:46:04	cligné 19 A 00:43:16:08	cligné 20 C 00:44:01:00				
Z	AA	BB	CC	DD	EE	FF							
cligné 21 ZCAE 00:44:59:18	cligné 22 ECAZ 00:45:50:28	cligné 23 A-ZC 00:45:50:28	cligné 24 ZCA 00:46:41:14	cligné 25 AC 00:46:41:14	cligné 26 AC	cligné 31 BA 00:51:11:16							
GG	HH	II	JJ	KK	LL	MM	NN	OO	PP				
cligné 32 Z 00:17:56:03	cligné 33 A 00:20:32:07	cligné 34 F 00:22:53:29	cligné 35 F	cligné 36 F	cligné 37 C 00:26:19:05	cligné 38 C	cligné 39 N 00:29:25:11	cligné 40 E 00:32:36:11	cligné 41 E 00:37:19:02				
PROTOCOLE 3min Y1												PROTOCOLE 3min Y2	
Q	AA	BB	CC	DD	EE	FF	GG	HH	II	JJ	KK	LL	MM
cligné 1 cligné 5 00:00:16:07 entrée et sortie	cligné 2 cligné 6 00:04:02:21 sans entrée et sans sortie	cligné 3 cligné 7 00:10:37:01 sans entrée et sans sortie	cligné 4 cligné 8 00:15:54:07 sans entrée et sans coupée 1/2	cligné 5 cligné 9 00:19:58:28 sans entrée et sans sortie	cligné 6 cligné 4 00:26:29:00 sans entrée et sans sortie	cligné 7 cligné 10 00:52:47:29 entrée et sortie	cligné 8 cligné 11 00:00:24:10 entrée et sortie	cligné 9 cligné 12 00:00:08:17:12 entrée et sortie	cligné 10 cligné 13 00:00:08:17:12 entrée et sortie	cligné 11 cligné 14 00:00:08:17:12 entrée et sortie	cligné 12 cligné 15 00:00:08:17:12 entrée et sortie	cligné 13 cligné 16 00:00:08:17:12 entrée et sortie	cligné 14 cligné 17 00:00:08:17:12 entrée et sortie

Fig. 2.15 Grilles pour les plans-séquences « charnières », « à contenu » seul et en groupe.

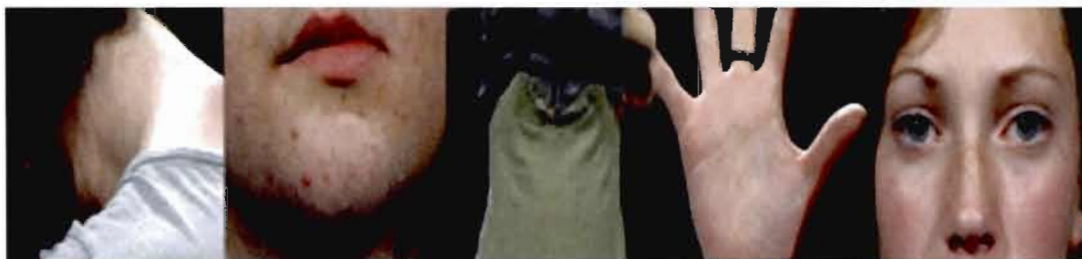


Fig. 2.16 Exemples de plans-séquences — parties de l'anatomie, 2008.

Je fais appel à une approche ethnographique en découpant *l'action* en « unités gestuelles » (voir Appendice A) et les conversations en « unités idéationnelles ». L'expression « unité gestuelle » nomme un court ensemble regroupant des gestes et des mimiques montrant un intervalle significatif entre deux ou plusieurs adolescents; « unité idéationnelle » nomme un regroupement de propos logiques sur le même sujet. Dans un plan-séquence, il peut y avoir entre 15 et 30 « unités gestuelles ». Je fais une description de chacune, personne par personne et image par image, pour les fixer dans ma mémoire. C'est une tâche lourde qui engourdit la « pensée en mouvement ». Par contre, c'est un acte déterminant qui va aider à circonscrire les choix, à préciser ma vision d'auteur et à cerner les futurs paramètres de l'installation. L'exclusion de certains éléments, au profit d'autres, assurera le caractère singulier de l'œuvre.

Je cherche ce qui est suggéré par ce que je vois. Pour chaque groupe, je dégage le thème qui frappe l'imaginaire, l'inconscient ou le symbolique. Voici un exemple:

LIAN

— **Description** (ce que l'on voit) :

Lian, d'un pas assuré, entre à la droite du cadre, suivie de Claudine. Elles parlent. Lian s'assoit directement sur la chaise no 4.

— **Interprétation** (ce qui est suggéré) :

Lian montre de l'assurance.

CLAUDINE

— **Description** (ce que l'on voit) :

Claudine entre aux trois quarts droits du cadre. Elle fait dos à la caméra et avance vers la rangée de 5 chaises. Lian est déjà assise sur la chaise no 4. Claudine s'arrête et pointe une chaise du doigt en riant.

— **Interprétation** (ce qui est suggéré) :

Claudine pense que Lian se trompe de chaise

THÈME : ascendance de Lian sur Claudine

Fig. 2.17 Description d'une unité gestuelle tirée du plan-séquence « Fou rire ».

Malgré l'absence de mots, les images témoignent d'attitudes, d'émotions et de sentiments variés : l'irritation, le contentement, le rejet, l'approvisionnement, le flottement, la remontrance, la grossièreté, la lassitude, l'embarras, la taquinerie, la collaboration, le plaisir, la diversion, la fraternité, la curiosité, la fanfaronnade, l'hésitation, la complicité, le jeu, la lutte, l'initiative, etc. Chaque mouvement, chaque geste, chaque échange sont évocateurs d'une situation et ouvrent une multiplicité d'interprétations.

À la suite de ce travail monacal, le mode perceptif dans lequel je me trouve se transforme en un processus de simulation projective, faisant appel à l'imagination. Je soumetts à l'écriture fictionnelle les résultats du décryptage afin d'appréhender quelques-unes des interprétations soulevées par les plans-séquences (voir Appendice B.). Je travaille l'intervalle entre la manifestation et l'interprétation. J'expérimente diverses postures : celle du jeune, celle de ma propre expérience, celle du détachement. Les textes sont rédigés parfois à la

première personne, en passant d'un adolescent à l'autre, parfois à la troisième personne, situant l'action ailleurs, dans le bureau d'un dentiste par exemple. Je donne un titre à chacun: *Fou rire, Ennui, Sit-ups, La guerre des pouces, Mes lunettes fumées, Danse, Un garçon et trois filles, La chaise musicale et Heurts*.

Cette démarche fantaisiste me lie au contenu d'une manière différente. Elle me porte, au-delà de la description, vers une analyse plus fine et plus critique. L'exercice soulève de nouvelles manières de lire et ouvre l'œuvre dans laquelle je peux maintenant, ou m'investir, ou la regarder à distance, comme on regarde une scène : le point de vue subjectif et objectif. Je choisis de tenter de mettre le spectateur dans cette double position, dans cet intervalle. Car, dans les facettes de cette œuvre, qui m'apparaît nouvellement ouverte, je perçois un étalement des points de vue sur le corps-adolescent.

On est ainsi tenté d'établir une dialectique entre *forme* et *ouverture*, qui déterminerait dans quelles limites une œuvre peut accentuer son ambiguïté et dépendre de l'intervention active du spectateur, sans perdre pour autant sa qualité d'« œuvre ». (Eco, 1965, p. 10)

On retrouve cette manière de scénariser, en multipliant les points de vue, dans l'historique sur l'avènement des nouvelles formes narratives (voir au point 1.2 La forme narrative). Ces petites fictions me servent de matériel pour l'ordonnancement des plans-séquences et la visualisation de l'architecture du dispositif d'installation.

2.2.2 La synchronicité virtuelle

Ce point, de la thèse création, présente la suite de l'élaboration des codes du montage pensés en fonction de l'architecture du dispositif de l'œuvre: l'un concerne la durée, l'autre la simultanéité.

J'aborde cette étape du processus de création comme un travail de transcodage, de mon objectif de non linéarité du récit, dans le temps et la spatialisation de l'œuvre. Le montage de l'image et du son va *appliquer* le temps sur l'espace. Je procède à partir des textes de fiction situés, en effet, dans l'intervalle entre la lecture de l'image et l'action que je suis sur le point de poser.

Je fabrique d'abord une première maquette virtuelle, basée sur le *gestus*, à partir de clichés tirés des plans-séquences.

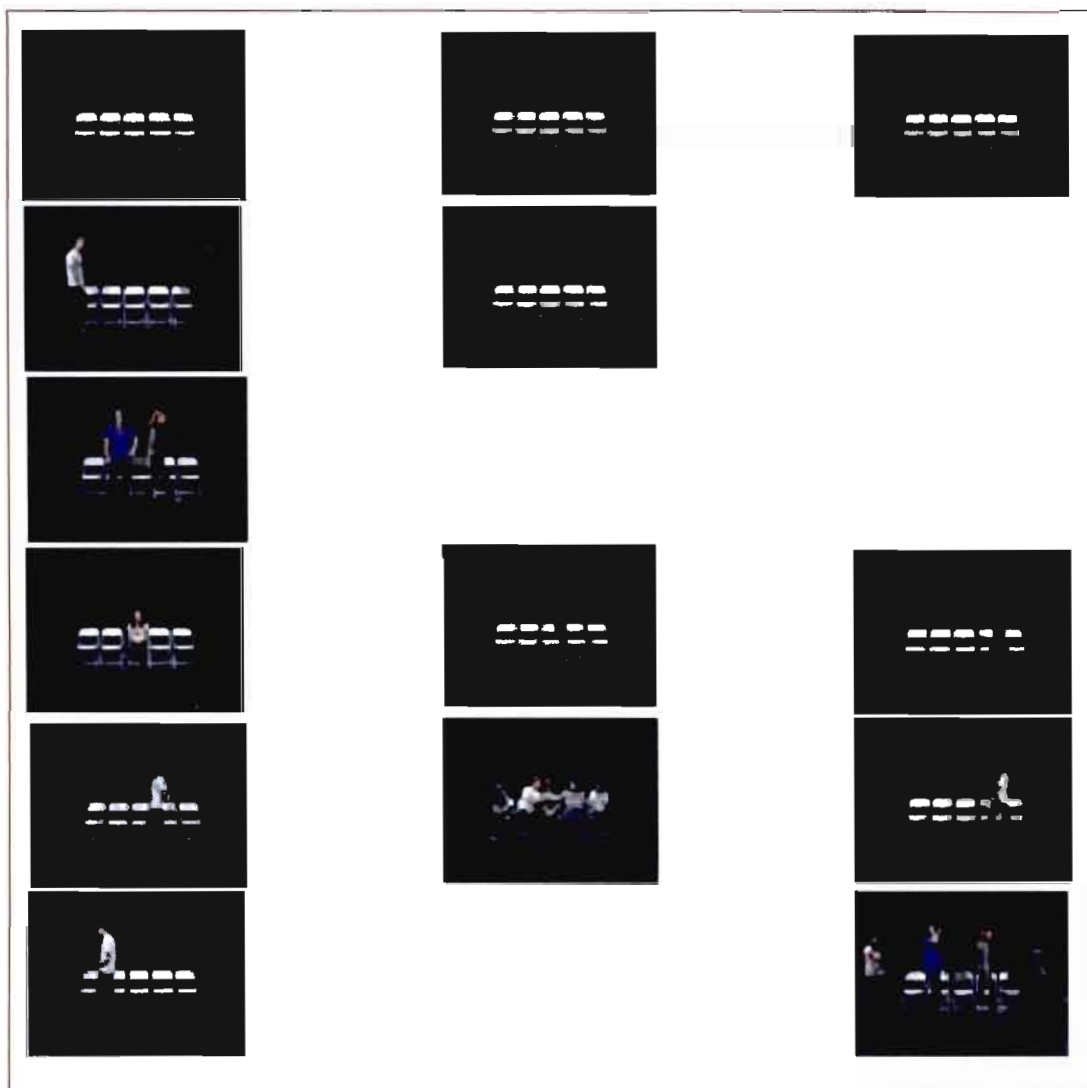


Fig. 2.18 Première maquette de montage : le *gestus*.

Je fabrique une seconde maquette en papier où j'associe un symbole géométrique à chacun des plans-séquences (« à contenu » et « charnière »). Elle répond à un besoin de créer une représentation en 2D, manipulable, afin de travailler sur l'articulation spatiale de l'installation. Encore à cette étape j'ai

recours au dessin. Je tends vers un agencement narratif non linéaire déployé sur trois écrans montrant le corps-adolescent à l'échelle humaine.

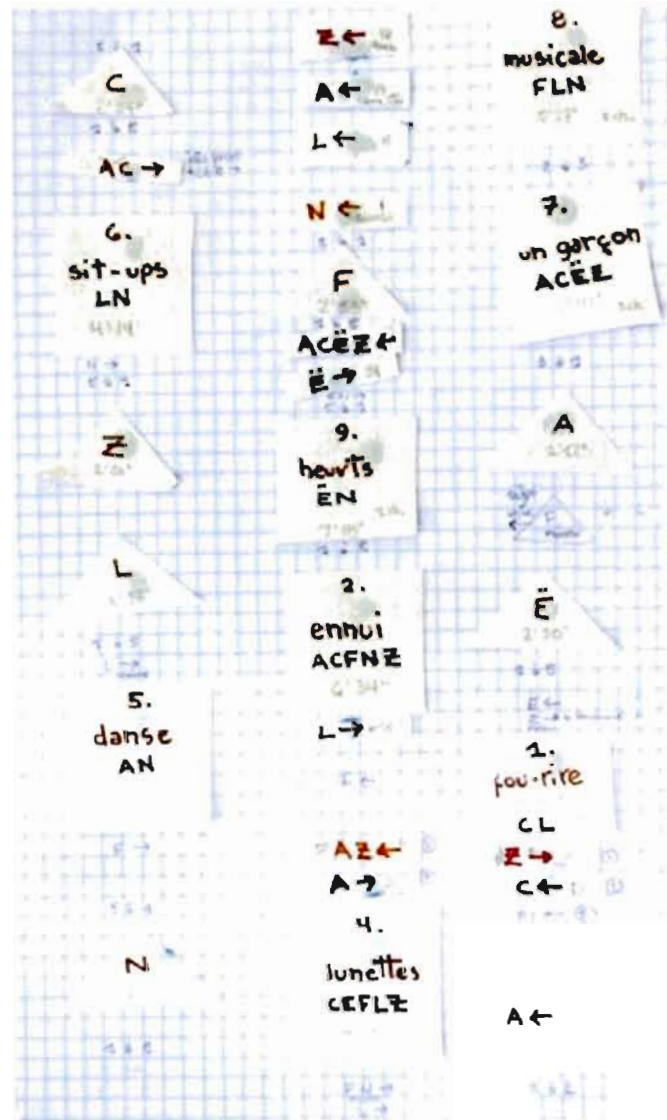


Fig. 2.19 Deuxième maquette de montage : la spatialisation.

À partir de ces deux maquettes, il apparaît encore plus évident que chacun des plans-séquences « à contenu » devient un vrai document que lorsqu'il s'insère dans la totalité de sa durée. Pour transmettre la *substance* du corps-adolescent à travers le *gestus*, chaque plan-séquence doit demeurer intégral. C'est ma première règle, elle concerne la durée.

Je ne crois pas que les médias aient beaucoup de ressources ou de vocation pour saisir un événement. D'abord, ils montrent souvent le début ou la fin, tandis qu'un événement, même bref, même instantané, se continue. Ensuite ils veulent du spectaculaire, tandis que l'événement est inséparable des temps morts. Ce n'est même pas qu'il y ait des temps morts avant et après l'événement, le temps mort est dans l'événement, par exemple l'instant de l'accident le plus brutal se confond avec l'immensité du temps vide où on le voit arriver, spectateur de ce qui n'est pas encore, dans un très long suspense. (Deleuze, 1990, p. 217)

L'écoulement du temps est, non seulement, un sentiment éprouvé, il a une présence. Le temps nous rend conscient de nos perceptions. Il nous met en relation avec nos expériences passées qui sont, elles, constituées d'images et par nature, nous faisons appel à notre mémoire.

Il est vrai qu'une image peut être, sans être perçue; elle peut être présente, sans être représentée; et la distance entre ces deux termes, présence et représentation, paraît justement mesurer l'intervalle entre la matière elle-même et la perception consciente que nous en avons. (Bergson, 1965, p. 24)

En poursuivant cette logique liée au documentaire, je choisis d'unir les trois écrans en les plaçant sur une seule ligne créant un seul horizon amplifié. La disponibilité des effets spéciaux me permettrait des d'altérations sur le temps et l'espace des images. Mais le travail sur la séquence « truquée », décrit précédemment dans le texte, sert de base à l'énoncé de la seconde règle du code touchant l'ubiquité : dans un même temps, un adolescent « X » apparaît à un seul endroit, quel que soit le nombre d'images en mouvement présentées simultanément dans l'installation. La seconde règle touche donc la simultanéité.

En transposant, sur le *timeline* de montage, les résultats de la maquette en papier, je constate devoir en construire une troisième afin de réinsérer le temps dans la cooccurrence des trois plans-séquences prévus pour le dispositif d'installation (*appliquer* le temps sur l'espace). La durée variable de chacun des plans, jumelée à la règle sur l'ubiquité, rend très complexe l'agencement des entrées et des sorties des trois cadrages.

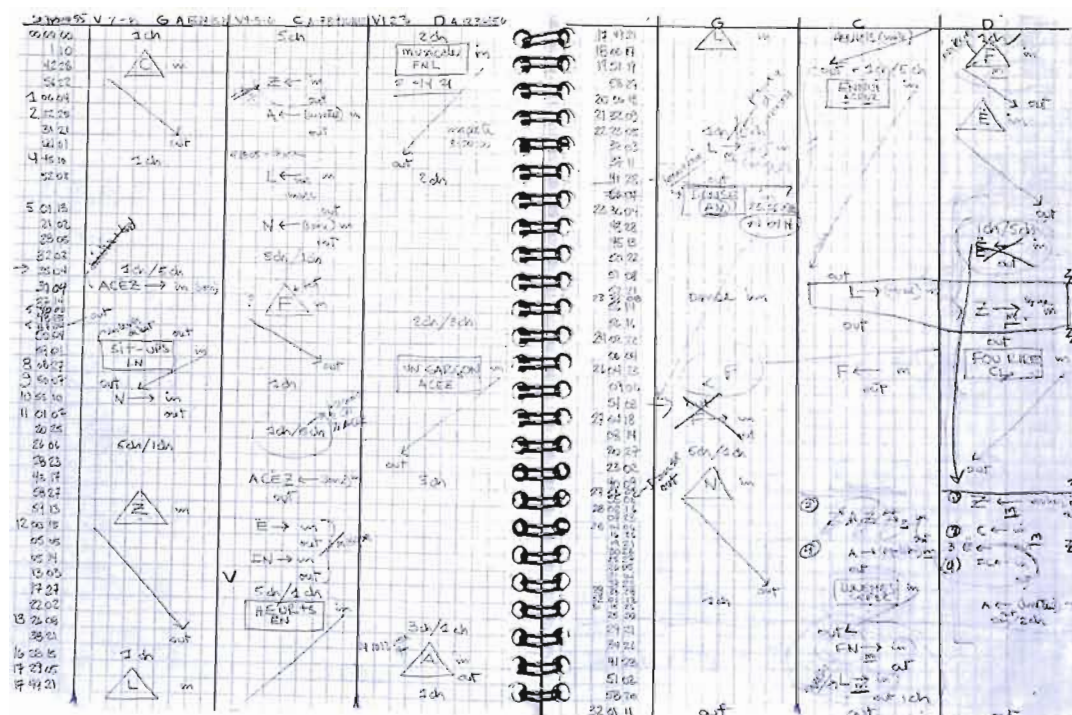


Fig. 2.20 Troisième maquette de montage inscrite dans le temps (tirée du journal).

Cette *interaction* entre ce que nous voyons et ce dont nous nous souvenons, réintroduite dans le montage et dans le dispositif d'installation, forme un tout dont la composition ne permet pas d'en distinguer les constituants, ni dans l'espace (car les images projetées, simultanément sur chacun des écrans, appartiennent à un seul univers), ni dans le temps (car à chaque retour des images en boucle, une nouvelle narrativité surgit). D'autant plus que, la boucle a trente-deux minutes, la narrativité de l'œuvre est dépendante du moment où le spectateur pénètre dans l'installation et peu d'entre eux en décèleront la reprise. L'œuvre est créée pour n'avoir ni début, ni fin.

Ce code de montage va dicter l'unité d'action et la conduite de l'œuvre. Il va finalement insuffler à l'installation son caractère singulier, car il altère le temps narratif, en plus de respecter l'intégralité de la durée des plans-séquences, il modifie l'architecture du dispositif, en refusant la bilocation d'un adolescent. Connu de moi seule, je souhaitais en secret qu'une personne qui ait observé

l'installation avec attention, ai pressenti ce code et se soit amusé à en repérer les règles.

Le montage de *Genre : Ado - Portrait* suit un autre parcours, plus simple. La logique du propos guide la structure de l'œuvre. Le choix d'occulter le visage de l'énonciateur au profit des autres, ceux qui écoutent, sert à souligner les lignes de force de l'écoute et le lien entre les propos de ceux qui parlent.



Fig. 2.21 *Portrait*.

2.2.3 Le rythme

Dans ce point, je développe le processus de conceptualisation et de spatialisation de l'installation et j'expose de quelle manière ce développement est lié à la structure rythmique de l'œuvre et à la logique narrative.

« Le rythme est le point commun entre le son et l'image. » (Chion, 2009). Dans les deux composantes du dispositif de *Genre : Ado*, c'est le phrasé audiovisuel qui guide le déroulement en boucle. Il repose sur l'entrelacement du rythme des plans et des sons. Le rythme est la dimension transsensorielle de base, nous dit Chion. Les perceptions *transsensorielles* ne sont d'aucun sens en particulier. Elles empruntent le canal d'un sens ou d'un autre, sans que leur contenu et leur effet soient enfermés dans les limites de ce sens. Depuis l'embryon, nous sommes soumis à un rythme de pulsions. Les figures métriques du rythme sont à l'origine d'une musicalité tant dans le son que graphiquement dans l'image.

Dans l'espace de la galerie, rappelons que *Polyptyque* présente trois images-mouvement, projetées sur autant d'écrans dont la structure spatiale se lit de la manière suivante : une seule horizontale unifie les trois images qui

empruntent, par contre, trois verticales différentes. *Portrait* présente un seul écran et se caractérise par l'absence de profondeur.

Composés de lignes horizontales de mouvements, les plans d'entrée et les plans de sortie (plans-séquences « charnière ») de *Polyptyque* traversent les trois écrans. Ils représentent un déplacement devant une certaine fixité, celle des plans-séquences « à contenu ». Cette figure est utile pour exprimer la réminiscence, dans la mémoire, de ces derniers en contraste avec la fugacité temporelle des plans « charnière ». Dans *Portrait*, c'est plutôt l'apparition et la disparition de l'image, selon les interventions langagières, qui créent le rythme. Dans les deux cas, les plans se juxtaposent en coupe franche, appuyant la cadence d'apparition et de disparition des images sur les écrans.

Ce rythme, d'entrée et de sortie des plans « charnière », dépend du plan « à contenu » auquel il est juxtaposé. Cependant, la logique narrative de l'oeuvre repose sur l'image du centre qui est le pivot spatial du dispositif. Par exemple, un adolescent peut apparaître et disparaître du centre de l'écran, sans y être entré par les côtés, car on présume alors que l'adolescent se réfugie derrière l'écran, dans l'espace fantomatique créé par le champ sonore situé dans le vide entre, et derrière les écrans. Par contre, un adolescent doit passer par l'écran du centre pour apparaître sur un écran d'un des côtés sinon, le spectateur peut imaginer que l'adolescent transite virtuellement par l'espace situé derrière lui (le spectateur). Mais, cela briserait le lien de réalité spatiotemporelle recherché. Cela impliquerait également de pouvoir faire transiter le spectateur par le champ visuel et sonore des adolescents, ce que je ne pouvais physiquement réaliser à ce moment. Pour préserver le déroulement réel du temps, une troisième règle s'impose qui guide le rythme de l'oeuvre: l'action doit se dérouler devant le spectateur.

Ce travail de conceptualisation terminé, j'utilise les attributs du *timeline* du logiciel de montage pour construire une représentation graphique du rythme des images et des sons de manière à ce qu'une même durée occupe simultanément trois images.

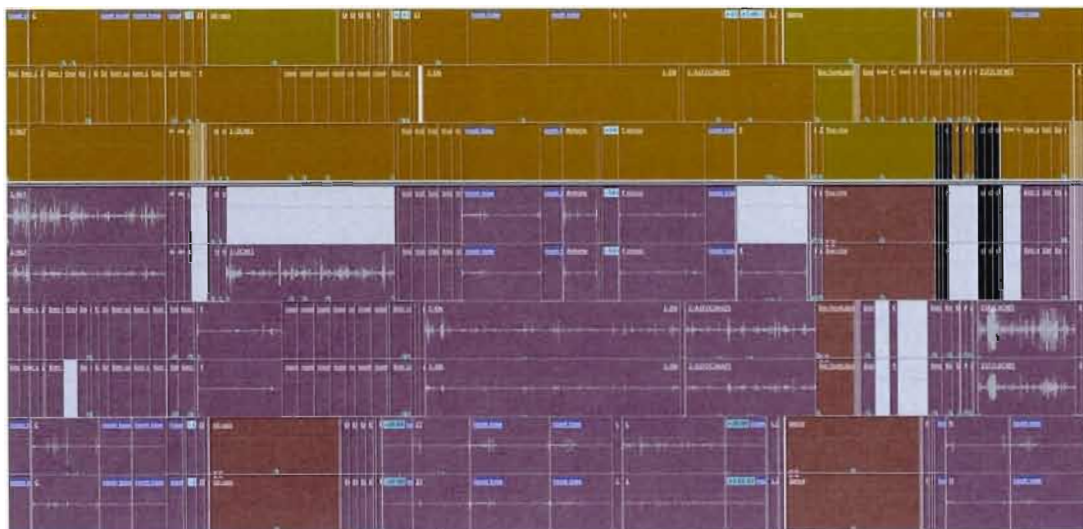


Fig. 2.22 *Timeline de Polyptyque.*

Ici, j'établis un parallèle entre le *timeline* et d'autres formes d'écritures, le dessin chorégraphique ou les partitions musicales par exemple, où l'usage d'une forme de représentation graphique est utilisé afin de communiquer une conception difficile à verbaliser. On arrive à représenter spatialement une idée sonore par la partition musicale et également dans des croquis sur l'enregistrement technique. Il semble que c'est en « jonglant spatialement avec le temps » qu'on arrive à partager et transmettre (Risset, 1988, p. 22). La mise en scène du corps-adolescent dans *Polyptyque* ne peut s'appuyer sur la logique d'un texte dramatique ou d'un scénario, elle s'appuie donc sur le rythme des déplacements du corps et sur la dynamique et l'image du geste.

Dans *Portrait*, le rythme du discours guide l'articulation des images et des sons. Au tournage, deux groupes formés de cinq jeunes s'expriment ouvertement sur la « crise d'adolescence », leurs perceptions de cette période, la représentation qu'ils ont d'eux en tant qu'individus et en tant que groupe, leurs priorités et notamment, l'amitié et l'amour. Au montage, j'intègre les deux conversations de quinze minutes dans une seule. J'écoute, j'analyse et je regroupe le contenu par thème en tenant compte de la fréquence des interventions ainsi que de la pertinence des réparties. Je développe la suite selon la logique interne de chacun des thèmes. Ensuite, j'étales cette ligne de son

temporelle en attribuant un espace à chacun des adolescents. Évidemment au montage final, la logique des idées ne s'enchaîne pas dans l'ordre du tournage. Encore une fois, le résultat graphique du montage sonore sur le *timeline* me suggère un positionnement des images. Je façonne une « délinéarisation » de la conversation par occultation de l'image au profit du son.

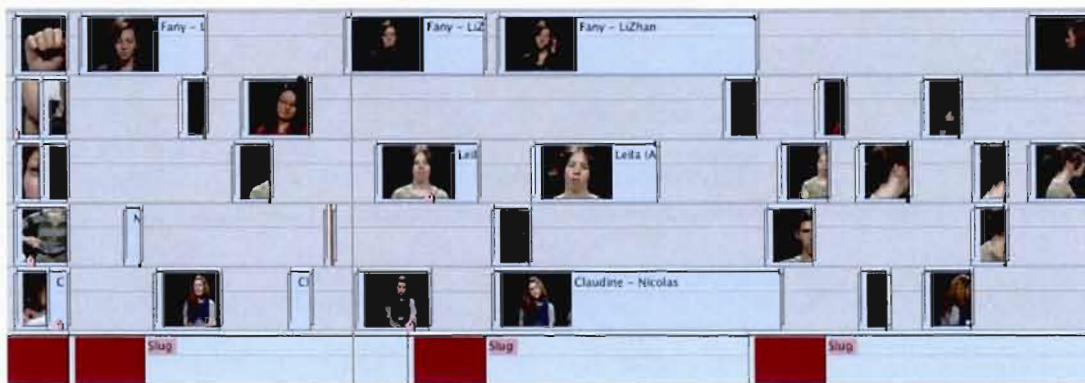


Fig. 2.23 Timeline de *Portrait*.

La cadence de Portrait suit l'occurrence des images des cinq visages disposés les uns à côté des autres, comme les notes sur une portée. Le visage d'un adolescent disparaît au moment où il parle et réapparaît lorsqu'il écoute. L'articulation des apparitions et des disparitions crée une ponctuation visuelle qui, mêlée aux respirations et aux intonations des voix, forme le rythme de l'œuvre.

2.3 Le rapport à l'espace : architecture de l'œuvre

Cette partie de la thèse création concerne la mise en espace proprement dite: le visuel (site, accessoires, images) et le sonore de l'installation *Genre : Ado*. Elle développe le lien entre l'architecture du lieu, l'architecture de l'installation, les actions dans l'image et la forme narrative de l'œuvre.

Les relations complexes entre forme et narrativité, en jeu dans une œuvre polyptyque, convoquent les notions de découpe, de césure, d'écart, d'entre-deux, mais aussi celles de renvoi et de mise en abîme, de télescopage, de multiplication des points de vue, etc., — autant de notions que reprend et « travaille », en les *déplaçant*, l'art contemporain, et ce, dans le contexte d'une réinscription critique de l'idée de récit. (Dubois, 1991, p. 47)

L'architecture du parcours dans le lieu de la galerie contribue aussi, avec les éléments sonores et visuels, à la narrativité de l'œuvre.

La galerie *Les Territoires* offre deux espaces : le territoire-est et le territoire-ouest. À partir du plan de ses espaces, sur lequel on voit les deux territoires représentés avec des dimensions identiques, j'entreprends de m'appropriier le lieu. Je le parcours physiquement et je prends des photographies. La conception du dispositif de l'installation prend appui sur ces trois références.

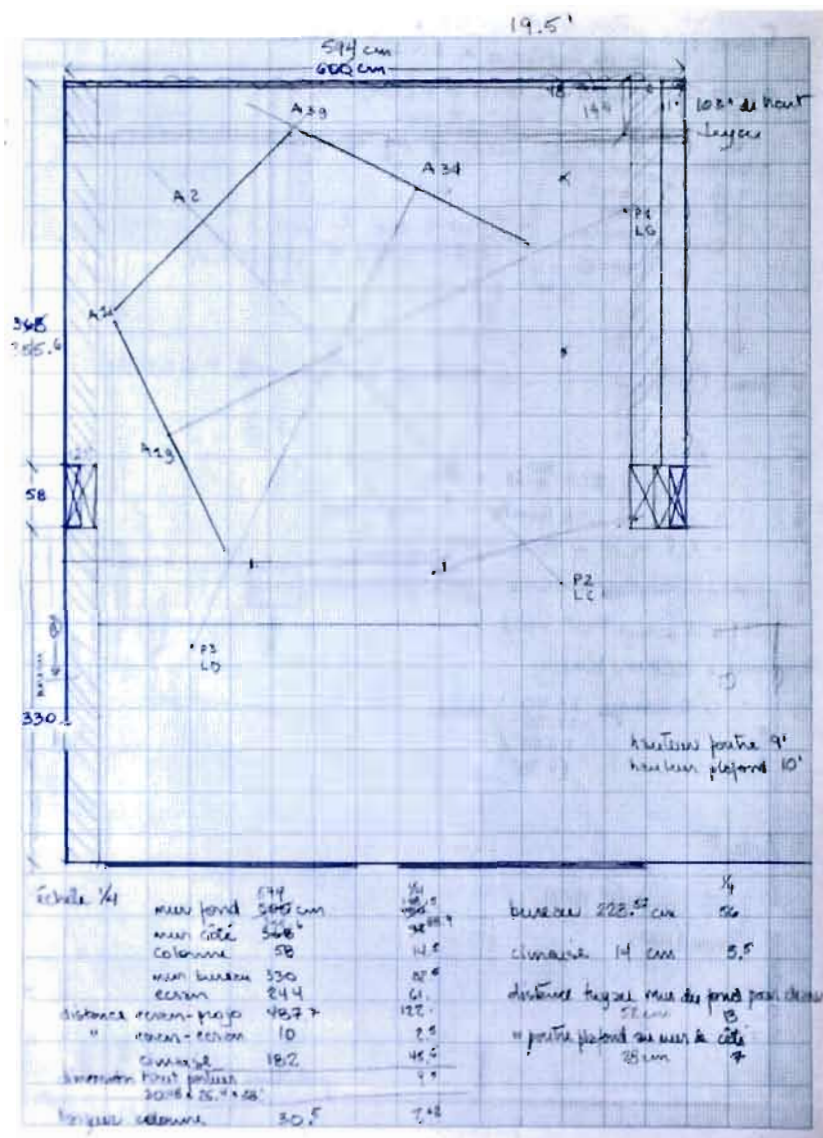


Fig. 2.24 Plan de conception du dispositif *Polyptyque*.

Au moment de fixer les paramètres techniques, je constate que le plan de la galerie et la perception de l'espace ne correspondent pas à la réalité : le territoire-ouest s'avère plus petit que le territoire est. Je dois repenser mon dispositif. Lorsque Bergson mentionne deux temps, le temps scientifique et celui de la conscience (la durée), on pourrait dire que le même phénomène s'applique à l'espace au niveau de la perception que l'on peut en avoir en comparaison avec la dimension réelle.

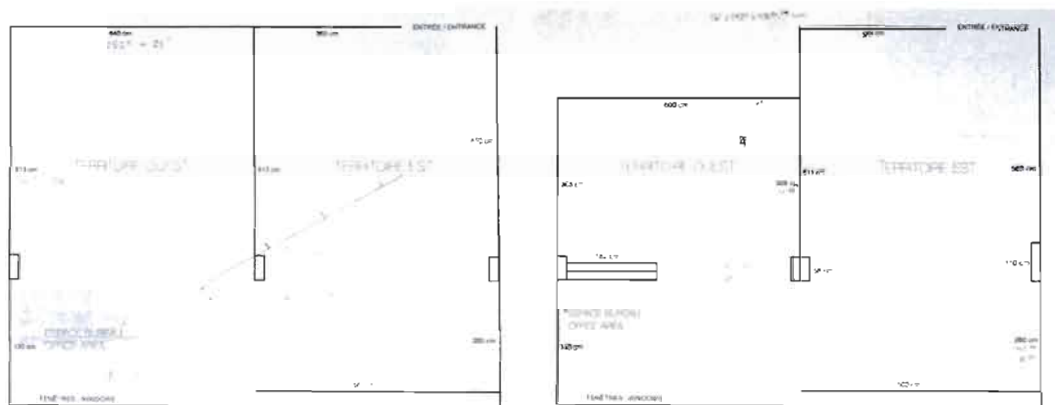


Fig. 2.25 Galerie Les Territoires, plan no 1 et plan no 2.

Polyptyque et *Portrait* présentent des formes de narrativité non linéaires qui sont complémentaires : dans *Polyptyque*, nous avons un travail sur l'intervalle entre le corps-adolescent et l'absence de parole alors que dans *Portrait*, l'intervalle se situe entre la parole et l'absence d'image. Pour parvenir à une forme de rapport *intelligent* entre les deux composantes du dispositif, j'établis un parcours obligé pour le spectateur qui entre « voir » l'oeuvre. J'utilise cette référence, à un déplacement entre l'est et l'ouest de la ville de Montréal, pour suggérer l'attraction exercée par le champ magnétique dans la détermination du parcours du spectateur. J'installe *Polyptyque* de telle manière qu'il exerce un magnétisme sur le spectateur, par l'écoute et l'incite à passer à l'autre territoire.

En entrant, le spectateur voit d'emblée la suite de points lumineux de *Portrait* et devant l'écran, le banc de bois qui sert de support aux casques d'écoute, mais il ne voit pas *Polyptyque*. Progressivement, sa corporéité est obligatoirement impliquée dans l'espace. Il habite déjà l'installation et joue sur elle comme elle joue sur lui. C'est une expérience dont il éprouve certainement l'étrangeté, mais dont il n'est pas nécessairement conscient. Il appréhende les proportions, les matériaux, les couleurs, la lumière, tous ces éléments aiguissent sa sensibilité et ses perceptions.

Cet espace à franchir est à l'image de la bataille intérieure à mener pour s'introduire dans une conversation déjà entamée ou encore, pour provoquer cette

sensation de malaise ressentie lorsqu'on arrive en retard à un événement. C'est dans ce genre de moments que l'enveloppe du corps joue un rôle déterminant dans l'affirmation de notre identité. Ainsi, le lieu à franchir met le spectateur en état de saisir l'espace. « C'est une ascèse, un pouvoir d'endurer l'occurrence « directement », sans la médiation protectrice d'un prétexte » (Lyotard, 1990, p. 41).



Fig. 2.26 Le territoire-est vu du corridor.

En cheminant vers l'écran plasma, il perçoit les sons de *Polyptyque* (l'aspect acousmatique de ce dispositif). Lorsqu'il se tourne, il voit un rideau de velours noir l'incitant à pénétrer dans une chambre obscure. En se déplaçant, il passe d'une aire vaste, ouverte et claire vers une aire plus fermée et sombre.

2.3.1 L'objet visuel

Nous avons vu que c'est dans l'intervalle entre les dispositifs *Portrait* et *Polyptyque* que la complexité narrative de l'installation *Genre : Ado* s'élabore. Le présent point se veut une étude de la combinaison des éléments qui forment la mécanique opératoire de *Genre : Ado* : écrans, rideaux, chaises.

« Sa (l'humain) perception de l'espace est dynamique parce qu'elle est liée à l'action — à ce qui peut être accompli dans un espace donné — plutôt qu'à ce qui peut être vu dans une contemplation passive. » (Hall, 1966, p.145). L'installation émane d'un réseau de liens tissés entre des perceptions visuelles, auditives, tactiles et kinesthésiques. Le spectateur, en prenant conscience de ces divers éléments, prend conscience qu'il est au centre de ces relations.

Les images-mouvement de *Genre : Ado* empruntent deux technologies différentes pour se manifester : des projections sur écrans démontables et un écran plasma. Le format des images détermine prioritairement cette sélection. Toutefois, les écrans démontables me permettent également de laisser une distance entre chacun ce qui me sert à créer l'illusion d'un ailleurs visuel et sonore indéterminé. De plus, ces écrans peuvent se placer de manière à constituer les trois murs d'un quadrilatère, de telle sorte que la rangée de chaises puisse donner l'idée d'un quatrième mur et fermer l'espace.

Le terme de polyptyque, au-delà d'une désignation formelle coutumière d'histoire de l'art, au-delà d'un procédé de sens qui s'établit par la seule forme et ses modalités de structuration, peut aussi être une structure narrative — l'articulation indissociable d'un récit et d'une forme. (Dubois, 1991, p. 47)

Les images de *Portrait* sont rendues visibles grâce à l'écran *plasma*. Il s'agit d'un rassemblement de pixels de couleurs différentes (chaque pixel est sa propre ampoule, avec des électrodes, du gaz, et du phosphore) placés dans un écran. Ces images, claires et lumineuses, ont un caractère de surface engendré par la découpe des silhouettes sur un fond noir.

Chacun à sa manière, le choix des écrans renvoie à la tradition picturale. Ainsi, *Portrait* est une sorte de portrait de groupe dont l'écran plasma est le support, comme un cadre le ferait pour la toile et quelque chose dans la composition renvoie à certains diptyques du Quattrocento.



Fig. 2.27 Piero della Francesca, 1460-70, *Le Triomphe de la chasteté*.



Fig. 2.28 *Portrait* (détail).

Le quadrilatère de *Polyptyque*, formé de 3 écrans et d'une suite de chaises, se voudrait une allusion aux polyptyques peints des douzième et treizième siècles chez les Flamands du Nord (Hans Memling, Jan Van Eyck). On a vu que les pratiques installatoires s'inspirent souvent des polyptyques anciens. « La forme multipartite est très présente [...] dans les installations vidéo (celles de Marcel Odenbach, Chris Marker, Gary Hill) [...] » (Dubois, 1991, p. 47). Voici quelques exemples: *Nantes Triptych* (1992) de Bill Viola et *High Anxieties* (1998) de Monika Oechsler.



Fig. 2.29 Bill Viola, *Nantes Triptych*, 1992. Source : <http://www.tate.org.uk/servlet/ViewWork?workid=20961>.

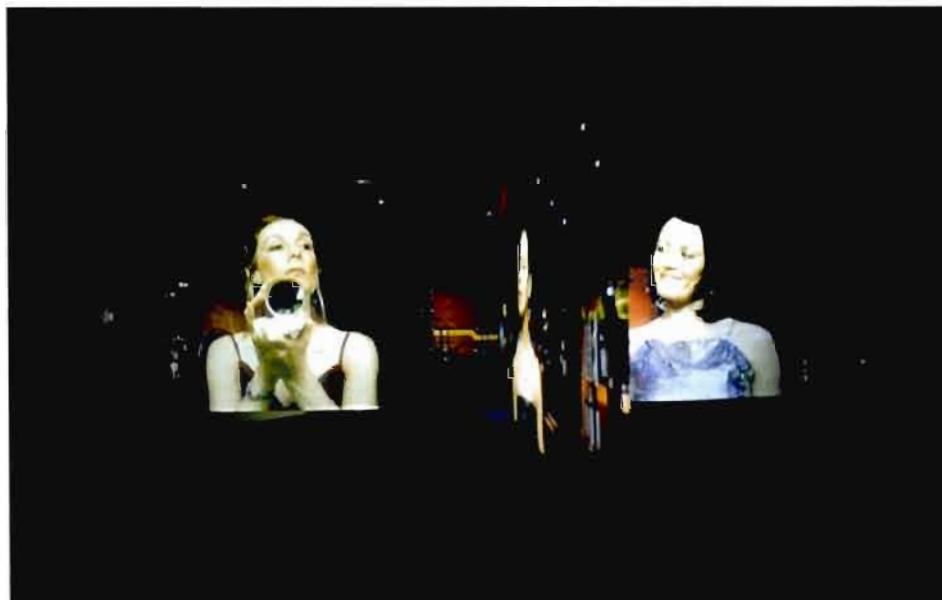


Fig. 2.30 Monika Oechsler, *Johari's Window*, 2000. Source :
<<<http://www.monikaoechsler.co.uk/>>.

Dans le dispositif de *Polyptyque*, le rideau noir sert à mettre en scène le spectateur dans la chambre obscure. Par sa texture veloutée, son drapé, sa couleur, il est un rappel du rideau de fond de scène de l'image et sert aussi à théâtraliser l'espace « [...] le dispositif est nécessairement, de l'ordre de la scénographie. » (Duguet, 1998, p. 21). Il s'ajoute également comme un élément tactile qui demande à être écarté machinalement, de la main; suggérant l'accès à un lieu secret, privé, à une chambre à coucher? C'est une des dimensions « du travail sensoriperceptif qui détermine l'acte de réception de l'œuvre » (Lupien, 2004, p. 25).

Dès l'entrée, le spectateur va porter son attention vers la lumière et le mouvement des images. Voyant la chaise, elle peut l'inciter à s'asseoir. L'espace situé entre les chaises et les images reproduit fidèlement l'espace entre la caméra et les chaises, au moment du tournage, et situe l'écran au coeur de l'espace. Le spectateur est placé dans une sorte de miroir où il peut être à la fois l'objet et le sujet. Il habite, comme l'adolescent, un écran ; le quatrième écran qui ferme le *Polyptyque*. Selon « [...] certains réglages du regard [...] » (Duguet,

2002, p. 21) le spectateur assis est en relation avec l'écran central, mais son spectre visuel le force à choisir lequel, des deux autres, il veut regarder. Il doit nécessairement composer avec l'absence, dans son champ de vision, de l'image d'un des trois écrans. Il perd nécessairement quelque chose dans le choix. Comment cela altère-t-il ses perceptions? Mon intention, comme artiste, est de le mettre dans un état de veille, de le garder en alerte et curieux afin qu'il participe pleinement à la totalité du temps de l'œuvre.

2.3.2 L'objet sonore

Une bande sonore peut exister sur deux plans de l'espace représentatif : l'espace interne fixé sur le support d'enregistrement et déterminé au montage et l'espace externe lié aux conditions d'écoute, toujours changeantes (Chion, 1988, p. 31). Je présente ici la manière dont j'ai travaillé les espaces sonores internes et externes de l'installation pour activer la forme narrative de l'œuvre.

L'espace interne de la bande sonore de *Polyptyque* est fabriqué à partir de plusieurs pistes audio (au-delà de 18) qui obéissent prioritairement, à la logique des entrées et des sorties des adolescents sur les trois pistes vidéo. Le synchronisme des sons s'allie au synchronisme des images. J'ajoute le jeu de sons hors champ qui suggère les espaces fantomatiques. Ce jeu est fait de certains sons « parasites » provenant du glissement des grandes portes métalliques. Retirés des enregistrements originaux, ils évoquent des représentations mentales de disparition ou d'invasion. Au montage de l'espace sonore, j'accentue le relief de ces sons et je les superpose au temps de disparition des adolescents. Il s'agit d'un transfert de sens, d'une métaphore musicale.

L'espace sonore interne de *Portrait* repose sur une stratégie de montage différente, conçue à partir de sept pistes audio, une pour chacun des adolescents. C'est la parole « dite » qui structure l'image. « La présence d'une voix humaine (structurant) l'espace sonore qui la contient » (Chion, 1982, p. 15) ordonne l'ensemble, et c'est en référence à la voix qu'est réglée la hiérarchie du mixage (Alibert, 2008, p. 76). Ensuite, j'explore la richesse du délai entre le moment où

la parole (le son) s'exprime et le moment de l'écoute (à l'image). Le synchronisme image-son du *timeline* est respecté au montage.



Fig. 2.31 *Portrait*, 2008 (extrait).

Pour ce qui est de l'espace sonore externe, lié aux conditions d'écoute, il fonctionne également à partir de deux conceptions différentes.

« Spatialiser », c'est balancer entre deux directions : faire bouger les sons ou en remplir l'espace en débordant largement les limites du plan, rendant crédible un paysage sonore, un monde existant au-delà de l'image, via un jeu pertinent avec le son *surround* — parfois la simple stéréo [...]. (Alibert, 2008, p. 70)

Premièrement, dans *Polyptyque* le son sans être vraiment *surround* offre une certaine spatialisation par son amplitude, le nombre et la direction de ses sources et son mouvement dans l'espace. Il est projeté par six haut-parleurs qui le répartissent dans deux canaux de modulations stéréophoniques. La disposition des écrans dans le lieu, nous l'avons vu, laisse trois vides ou *vacuums* (deux sont situés entre chacun des écrans et le troisième couvre l'espace placé de chaque côté qui englobe l'espace derrière les spectateurs). En sortant du champ de l'image, les adolescents se retrouvent virtuellement dans l'un de ces espaces. L'évocation par le son hors champ instaure un espace fictionnel où l'imaginaire du spectateur peut voyager. Le son est une sorte d'illusion, il serait « [...] une construction mentale, une projection conceptuelle au sein de laquelle l'esprit situe les sources virtuelles en termes desquelles il interprète l'expérience auditive. » (Risset, 1988, p. 21).

Deuxièmement, dans *Portrait*, la bande sonore est silencieuse. Le son est téléporté dans l'espace et entendu uniquement à travers un casque d'écoute sans fil qui permet une écoute binaurale. Le son stéréophonique y est en phase et d'intensité identique pour les deux oreilles. Je n'ai fait aucune autre intervention sur cette bande sonore que celle de découper la parole en phrases et en mots.

2.3.2.1 Le champ sonore

En pénétrant dans l'espace de la galerie *Les Territoires*, le spectateur perçoit tout le « paysage » ou champ sonore du lieu. Le paysage sonore, selon Murray Schafer (1933-), compositeur canadien, c'est la manifestation acoustique de tout le lieu : à travers les sons qui le composent, les êtres qui évoluent dans ce paysage en éprouvent l'existence, et leurs activités et leurs comportements participent des propriétés acoustiques (1979, p. 210).

Est-ce que le spectateur perçoit des bruits ou des sons? Le lieu d'installation est mal insonorisé et situé en milieu urbain. Tous les bruits venant de l'extérieur, pénètrent par les fenêtres et tous les bruits venant du corridor jouxtant la galerie, y pénètrent également. Sans aucun doute, ceux-là sont des bruits, car ils ne sont ni désirés (Schafer, 1979, p. 252) ni particulièrement musicaux. Ils perturbent et surchargent l'ambiance. Ces bruits constituent le « champ » ou « paysage sonore ». Le spectateur est soumis également à des éléments sonores qu'il peut percevoir d'abord comme des bruits faisant partie du champ de la galerie, mais dont il pourra reconnaître, peu à peu, la texture et comme faisant partie d'une œuvre. En prenant le statut d'œuvre, ces bruits prendront le statut de sons. Ce sont les sons de *Polyptyque*.

Les sons de la galerie se confondent avec les bruits du corridor et ceux de la rue. C'est une expérience différente pour chacun. Mais lorsque le spectateur franchit les tentures de velours de *Polyptyque* et qu'il prend place sur une chaise, il se trouve à une distance entre deux et trois mètres des haut-parleurs. Dans ce contexte, l'intensité du son de l'installation se démarque nettement des bruits extérieurs. Il est facilement perceptible et favorise l'isolement et la concentration. Sa texture est également plus grave et plus sourde que celle des sons ambiants. Elle est plus naturelle et plus humaine.

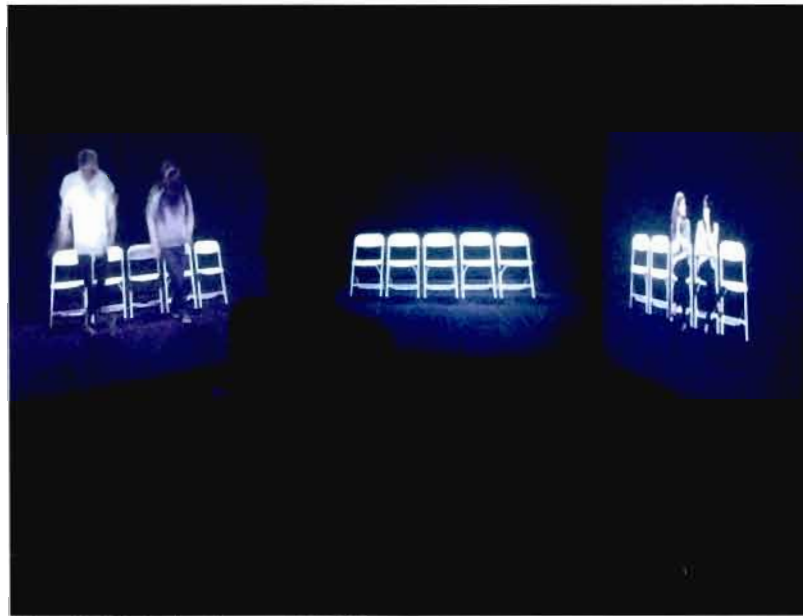


Fig. 2.32 *Polyptyque*, 2008.

L'origine des sons est presque toujours discernable sauf lors de quelques interventions hors champ, décrites plus haut. Pour en étudier la richesse, je me suis approprié le système de classification des sons du *World Soundscape Project* (1969, Université Simon Fraser) auquel Murray Schafer a participé. Les enregistrements sonores de *Genre : Ado* s'étant fait intégralement dans un environnement contrôlé en studio, on n'y retrouve aucun bruit provenant de la nature. Il s'agit principalement de bruits d'origine humaine : quelques brefs et discrets sons de voix, des chuchotements, des cris, des rires, des toux, des soupirs, des respirations, un claquement de langue, le bruit d'une gomme à mâcher que l'on jette par terre, des pas, des claquements de mains, des applaudissements, des grattements, des mouvements du corps, des frottements de vêtements, des tintements de bracelets. S'y ajoutent des bruits faisant partie de la vie sociale : une porte s'ouvre et se ferme, des déplacements de chaises, une déchirure de tapis, de la musique tirée d'un *iPod* et d'un *iPhone*. On compte également de multiples fluctuations de basses fréquences tirées de bruits de sources électriques : par exemple le « hum » de la ventilation, ou encore le crissement provoqué par le glissement d'une lourde cloison de métal située, il semble, à l'arrière des chaises. Tous les bruits soulignent étrangement le mutisme des adolescents.

2.3.2.2 Le silence et l'acousmètre

Ce tableau sonore s'accompagne de plages de silence « Même obscurément le silence est son. » (Schafer, 1979, p. 351). La perception du silence pour le spectateur, comme la contrainte de silence pour l'adolescent, est souvent une épreuve difficile et peut même être inquiétante. Le silence fait poindre invariablement un sentiment d'insécurité plus ou moins grand et on voit les adolescents tenter de le combler. David Le Breton parle du silence en termes de déclencheur de gêne, car il peut faire place à de l'ambiguïté, à des malentendus, « il ménage une surface de projection susceptible de provoquer des réactions inattendues » (1997a, p. 79).

« Le silence n'est jamais une réalité en soi, mais une relation, il se donne toujours pour la condition humaine à l'intérieur d'un rapport au monde. » (Le Breton, 1997a, p. 144). En éloignant la parole, le silence permet de se concentrer sur le bruit de l'autre, ou sur son propre bruit tel que ses battements de cœur, sa respiration ou encore sur un élément sonore venant de l'extérieur. Par exemple, en 2006, le tournage de *Ado (Étude #2)* s'est déroulé dans mon atelier surplombant alors le jardin des carmélites à Montréal. À mi-chemin d'un plan-séquence, la cloche du cloître s'est mise à sonner *l'angélus* du midi. Les sons répétés, comme une pulsation, avaient animé les jeunes de manière significative, tout en créant une atmosphère d'une autre époque, légèrement poétique.



Fig. 2.33 Étude #2, 2006.

Liée au monde sonore, la notion d'espace est utile pour conceptualiser diverses dimensions des représentations mentales du son. Les musiciens vont parler d'espace de timbre, d'espace de hauteurs sonores. Mais il n'y a pas de cadre sonore des sons comme on peut parler d'un cadre visuel visible qui isole et circonscrit les images « On ne peut pas cadrer le son, le découper franchement entre un « tout » et un « rien » comme on peut le faire pour l'image enregistrée. » (Chion, 2009). Ainsi, dans le lieu d'exposition, les sons de *Polyptyque* empiètent sur l'espace de *Portrait*. *Polyptyque* prend alors une certaine valeur d'œuvre « acousmatique » au sens donné par Michel Chion dans le *Dictionnaire de la musique* (Larousse) : « une situation d'écoute où l'on entend un son sans voir les causes dont il provient ». Ce mot d'origine grecque désignait autrefois les disciples de Pythagore, qui écoutaient leur maître enseigner derrière une tenture. Pierre Schaeffer (1910-1995), ingénieur et compositeur français, inventeur de la musique concrète, a eu l'idée d'exhumer ce mot pour caractériser la situation d'écoute généralisée par la radio, le disque, le haut-parleur. Dans son *Traité des objets musicaux* (1966), il analyse les conséquences de cette situation sur la psychologie de l'écoute.

Le chapelet des visages de *Portrait* est tenu par le fil de la conversation. C'est elle qui réunit délibérément les voix adolescentes, perçues à l'aide du casque. Ces voix sont également liées au jeu d'apparition et de disparition des images des visages juxtaposés. Ici, la composition graphique de l'image veut souligner la perméabilité identitaire des adolescents. Rapidement, le spectateur saisit que l'ensemble des opinions trace le portrait unique de l'adolescence. Et pourtant, chacun des visages de cet ensemble est un tout en soi. « Une minime variation des traits, de leur volume, de leurs lignes, de leur intensité suffisent à démarquer en profondeur une physionomie d'une autre. » (Le Breton, 2003, p. 204). La forme narrative repose sur l'intervalle entre ce qu'il y a à « voir » et l'écoute.



Fig. 2.34 Portrait, 2008.

Portrait donne à la voix la place que *Polyptyque* donne au silence. « ... la plus banale des conversations téléphoniques nous fait percevoir tout ce qu'une voix seule peut révéler de la personne qui parle... plus que ce qu'elle raconte, bien souvent c'est la voix qui fait histoire » (Alibert, 2008, p. 22). La voix de chacun est aussi significative que le visage. *Portrait* utilise les deux : la voix et le visage. Or on peut déjà lire beaucoup sur les traits d'un visage « Seul en effet, un visage peut témoigner de ce qui échappe à jamais au tamis de la langue, ce que la parole effleure à peine, car elle s'y brûle comme à un feu. » (Le Breton, 2003, p. 290).



Fig. 2.35 Entrevue pour *Étude #1*, 2006.

C'est une œuvre qui joue également avec les pouvoirs de l'acousmètre. Elle utilise un procédé dramaturgique qui préserve le secret de la cause et de son aspect, et qui est cher aux films de mystère (Chion, 1990, p.64). Malgré mon respect de l'intégralité des propos, le fait de cacher le visage de celui qui parle et de montrer le visage de celui qui écoute peut être un élément déclencheur de suspicion. « Une voix qui sait tout et dont on ne sait rien : telle est celle de l'acousmètre [...] » (Chion, 1982, p. 26). Cependant, après avoir entendu quelques répliques, le visage d'où provient la parole est découvert, non par synchronisme, mais par un simple jeu de déduction. Le son demeure hors champ, mais il est dépossédé de ses pouvoirs mystérieux. Il est désacousmatisé. « La désacousmatisation peut-être appelée aussi une mise-en-corps » (Chion, 1990, p. 110 et 111).

Mon objectif est de différencier l'information qui vient de la parole de celle qui se signifie à travers le souffle, le soupir, le rire, etc. On peut supposer avec Artaud (1952, p.31) que le développement de l'usage du langage articulé a pour corrélat une dépossession de l'espace phonique expressif.

2.3.2.3 L'intervalle de sens

Ma question de recherche création est soulevée précisément ici : le métasens qui se dégage des images et des bruits produits dans *Polyptyque*, dépasse-t-il, en richesse de contenu, le sens qui habite les propos retenus dans la conversation de *Portrait* ? Est-ce que le sens, en empruntant la parole comme véhicule, au lieu de l'image et du son ambiant, fait un raccourci ou un détour ? L'opposition entre le caractère abstrait de cette source sonore (la parole) et le mouvement lumineux de l'image allié à la charge suggestive des bruits (l'écoute), propose une dichotomie, un intervalle de sens, moins précis, plus vaste. Peut-être que l'extension du mot, toujours en attente de mutations historiques (dans les langues vivantes), est plus restrictive que le rhizome vers lequel l'image et le son de l'image nous propulsent. Ainsi, dans *Portrait*, l'intervalle de sens semble s'enrichir de l'apport visuel des réactions sur le visage de ceux que l'on voit écouter.

Dans *Polyptyque* le son cherche à transmettre le langage du corps dans ses plus infimes détails. « Avant de voir, avant de naître, on entend », nous dit Michel Chion (2009) pour souligner l'importance du champ sonore dans la sensorialité. Le sens des choses est très souvent lié, voire dominé par la parole. Or je suis à la recherche de ce qui renouvelle le sens. Dans les *Études* (voir au point 1.5.1.2 *Deuxième outil de travail : le récit de la pratique*), au moment des entrevues les adolescents répondent à mes questions avec des formules toutes faites, souvent héritées des adultes, des lectures ou de ce qu'ils pensent devoir dire. Cependant, comme lorsqu'on élimine le volume en regardant une émission télévisée, un autre sens se cache sous la logique des propos. Un élément de peur peut apparaître dans les yeux; l'éclat des paroles l'avait occulté. Est-ce qu'en nous affranchissant du langage nous déliions les forces créatives de notre imaginaire ?

Dépasser la parole : dès qu'il s'intéresse aux problèmes posés par la mise à la scène de Maeterlinck et du théâtre symboliste, Meyerhold découvre (en 1907) que « toute œuvre dramatique comprend deux dialogues, l'un « extérieurement nécessaire » — ce sont les paroles qui accompagnent l'action —, l'autre « intérieur » — et c'est celui-là que le spectateur doit surprendre, non pas dans les paroles, mais dans les pauses, non pas dans les cris, mais dans les silences, non pas dans les monologues, mais dans la musique des mouvements plastiques ». (Picon-Vallin, 2001-2002, p. 17)

Un de mes protocoles de tournage impose l'absence de mots. « Le silence n'est pas seulement une certaine modalité du son, il est d'abord une certaine modalité du sens. » (Le Breton, 1997a, p. 144). Cependant, on retrouve dans *Polyptyque* des bruits naturels, des sons ambiants et de la musique. Vide de langage, cette trame sonore veut affirmer le travail de recherche sur le sens.

2.3.3 L'objet chaise

J'aborde ici la pertinence de l'objet chaise comme élément de décor au tournage et dans le dispositif de *Polyptyque*.

La chaise est un objet usuel, souvent humble et universel. Multiforme, inventée pour le confort, on la fabrique de différentes manières selon l'évolution de l'histoire des matériaux. Elle correspond également à divers styles, lui donnant ou non, de la classe. Cependant, elle demeure avant tout un objet utilitaire. Elle sert à s'asseoir.

Les oiseaux et les mammifères, non seulement possèdent des territoires qu'ils occupent et défendent contre les individus de leur propre espèce, mais observent également entre eux une série de distances constantes. (Hall, 1971, p. 143)

J'attribue ici à la chaise le plus petit territoire privé possible. Chaque chaise est un symbole de propriété. Je voulais, pour les adolescents, l'accès à un espace bien à eux. La chaise, en soi, est insignifiante; par contre son absence, l'écart entre avoir une chaise et ne pas en avoir, est singulièrement significatif. La chaise détermine également des rôles de pouvoir entrecroisé : domination de la position debout sur la position assise; importance de la personne qui a une chaise sur celle qui n'en a pas.

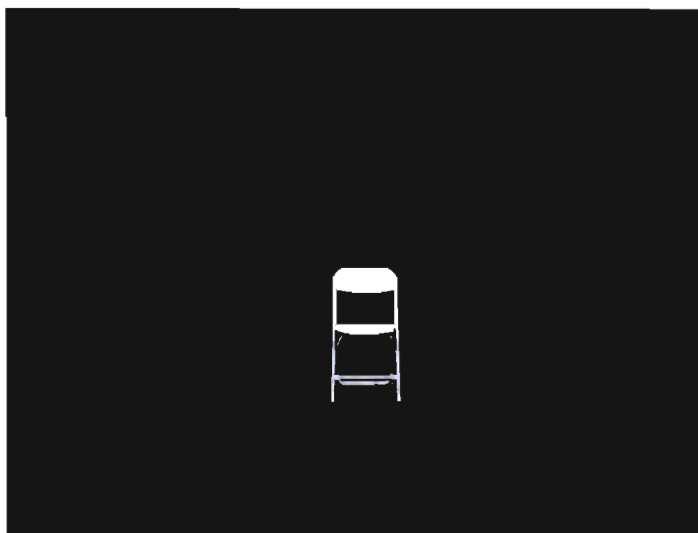


Fig. 2.36 *Polyptyque*, 2008.

La chaise marque un territoire.

[...] dès que nous parvenons à imaginer l'homme prolongé par une série de champs à extension constamment variable et qui lui fournissent des informations de toutes sortes, nous commençons à l'apercevoir sous un jour entièrement nouveau. (Hall, 1971, p. 145)

Si la chaise délimite un territoire, elle est le plus petit espace privé public. Je l'ai choisie pour cette raison. En rangée, j'ai placé les chaises collées les unes sur les autres afin de rétrécir au maximum cet espace. Depuis le milieu du vingtième siècle, diverses recherches démontrent l'existence d'une bulle protectrice personnelle invisible autour du corps humain (par exemple: Dosey & Meisels, 1969; Hall, 1966; Horowitz, Duff, & Stratton, 1964; Sommer, 1959). La grandeur de cette bulle semble varier significativement en fonction du contexte, de la personnalité et de la culture. Il est plus restreint dans un contexte d'amitié que dans une situation potentiellement menaçante. Comme mentionné plus haut, dans le groupe d'adolescents il y a un croisement d'amis, de connaissances et d'inconnus. L'espace étroit entre les chaises veut nous montrer la variabilité de cette bulle au moment du tournage du protocole de silence. Ce mince intervalle physique apparaît comme une menace pour certains, un réconfort ou une occasion de se rapprocher pour d'autres. Il s'y dessine une image de la personnalité des jeunes et des relations qu'ils entretiennent entre eux. La même

chose se produit dans le lieu de l'installation entre les spectateurs. L'espace entre les chaises et leur disposition joue également .

Cette « petite sphère protectrice, ou bulle, qu'un organisme créerait autour de lui pour s'isoler des autres » (Hall, 1971, p. 150) semble se développer avec l'âge. Les très jeunes enfants recherchent la proximité physique, la tendresse, la chaleur corporelle de la mère et cela fait partie de leur sentiment de sécurité. J'ai pu observer que les adolescents, plus que les adultes, aiment se toucher, coiffer les cheveux de l'autre, s'asseoir les uns sur les autres. Leur bulle n'est pas encore totalement fermée. Il reste encore de l'enfant en eux.



Fig. 2.37 « Un garçon et trois filles », *Polyptyque*, 2008.

Dans un lieu, la chaise peut servir de repère. Dans mon travail, elle est pensée comme un élément graphique et une référence liée à la flexibilité des images au montage. J'avais besoin d'un repère dans l'image pour superposer les plans-séquences des permutations du protocole de silence. Il me fallait également anticiper les mouvements imprévus des adolescents ainsi que la possibilité de modifier le nombre de chaises. Ce repère, c'est la chaise, jumelée à un fond neutre et un éclairage constant. Invisible à la caméra, un dispositif en fixe l'espacement (un cadre de bois, troué, dans lequel on insère les pattes arrière des chaises).

En tant qu'accessoire, la chaise sert d'ancrage à l'action. L'éclairage uniforme et dirigé appuie l'effet de théâtralité et met en valeur la suite des actions, au détriment du contexte, oublié dans l'ombre. Dans le décor, la couleur vient des adolescents, car la chaise est un signe blanc jeté sur du noir qui couvre tout l'espace : derrière, sur les côtés et dessous. Ces espaces noirs, lorsqu'ils sont ultimement projetés dans le lieu de l'installation, cherchent à se confondre avec le lieu. Si la chaise est lumineuse à l'écran, elle ne l'est plus dans la pénombre de la chambre de l'installation.

Il y a la chaise seule et les chaises regroupées en une rangée. Physiquement, la chaise seule suggère un rectangle et la rangée, une ligne parallèle au plan. L'effet visuel, dans chacun des trois écrans, est différent selon que la chaise est seule ou avec d'autres. Psychologiquement, la chaise seule c'est aussi la solitude tandis que la rangée, c'est la possibilité d'interaction entre individus. L'image est donc différente selon le positionnement des chaises, mais aussi, selon les perceptions et le temps de déroulement de l'œuvre *Polyptyque*.



Fig. 2.38 *Polyptyque*, 2008.

La ligne de chaises est également perçue différemment selon qu'elle se trouve dans le studio de tournage, projetée sur l'écran ou dans le territoire-ouest. Elle transite d'un état réel vers un état virtuel pour revenir à un état réel. Dans ce contexte, on peut dire que la chaise est l'objet témoin du passage entre

divers états. Sur la scène du studio, avec les adolescents, c'est une ligne d'action : deux, trois, cinq chaises côte à côte, immédiatement juxtaposées ou espacées. Sur l'écran, la chaise devient aussi objet esthétique. Les chaises, à l'image, sont une représentation de celles du studio, mais aussi le reflet, de celles où est réellement assis le spectateur. Sur le plancher de la galerie, dans le lieu de l'installation, elles sont le modèle original, placé en miroir, de celles qui sont à l'écran. Leur emplacement invite le spectateur à s'asseoir et fait aussi office de quatrième mur, d'un quadrilatère imaginaire, suggéré par les écrans. Il s'agit ici, en refermant virtuellement l'espace, de placer le spectateur dans une position similaire à celle de l'adolescent. « [...] je me posais le problème de savoir comment l'œuvre pouvait et devait prévoir son propre lecteur. » (Eco, 1992, p. 27).

On peut constater que la chaise est absente du dispositif *Portrait*. La position du spectateur, par rapport à l'angle de prise de vue de la caméra, est différente de celle de *Polyptyque*. Au moment du tournage de *Portrait*, j'ai cinq caméras : une caméra pour chaque chaise. Cela augmente la distance entre le spectateur et l'image. Contrairement à *Polyptyque*, où le dispositif tend à faire du spectateur un acteur ici, il se retrouve dans une position de voyeur. Ici, l'écran est plus une fenêtre qu'un miroir.

2.4 Une mise en espace-temps

Dans ce point, je positionne le rôle du corps dans la narrativité et je développe la manière dont l'œuvre a intégré le corps : celui du visiteur et le corps-adolescent.

2.4.1 L'épaisseur de son propre corps

Rien n'est plus mystérieux sans doute aux yeux de l'homme que l'épaisseur de son propre corps. Et chaque société s'est efforcée avec son style propre de donner une réponse particulière à cette énigme première où l'homme s'enracine. (Le Breton, 1990, p. 8)

Genre : Ado est une mise à voir du corps et plus spécifiquement du corps-adolescent comme lieu de l'intervalle. Au premier niveau de cette observation,

les apparences parlent. Elles présentent le corps socialisé (Erny, 1997, p. 1). Les traces ethnographiques de ce corps se trouvent dans les détails qui montrent de quelle manière le corps est traité. Il y a, dans notre société et chez l'adolescent, une distance certaine et normale entre l'utilisation des artéfacts et notre capacité d'intégration symbolique. Certains indices font référence à l'apparence physique : les cheveux longs, le tatouage discret, le noir aux ongles par exemple. D'autres se dévoilent à travers les vêtements et les accessoires: pantalons, universalité du *jeans*, le *T-shirt* avec logo, le foulard, etc., souvent des emprunts à d'autres cultures. Chacun de ces éléments pourrait ouvrir sur un champ immense et inépuisable de données tant politiques, sociales, économiques que psychologiques.



Fig. 2.39 Images du corps-adolescent tirées du tournage de *Portrait*.

David Le Breton dans *Corps et société* (1985) et *Anthropologie du corps et modernité* (1990) affirme que dans les sociétés de type communautaire, le corps n'est pas une réalité en soi, l'individu ne se distingue pas du groupe.

Le corps est ici confondu au monde, il n'est pas le support ou la preuve d'une individualité, puisque celle-ci n'est pas fixée, que la personne repose sur des fondements qui la rendent perméable à tous les effluves de l'environnement. (Le Breton, 1990, p. 17-18)

Nous évoluons dans une société beaucoup plus individualiste. Le corps moderne est coupé des autres, du cosmos et de lui-même. Cependant, il m'est apparu que l'adolescence porte, plus que l'âge adulte, les vestiges d'une trame commune et intègre les deux corps : le collectif et l'individuel. C'est ce que le groupe témoin m'avait dévoilé au moment des *Études*. J'ai voulu le vérifier. Pour ce faire, j'ai disposé les chaises sur le plateau de tournage et dans l'espace d'exposition de façon à ce qu'elles permettent d'observer les effets de proximité

forcée à l'égard des adolescents. Elle semble favoriser certains comportements que l'on peut observer dans diverses cultures, par exemple, se jouer dans les cheveux versus les séances d'épouillage.



Fig. 2.40 « Un garçon et trois filles », Polyptyque, 2008.

Elle favorise également les jeux de contact, tels que *la guerre des pouces* et *pat-a-cake*. Bien que mis dans une situation exceptionnelle de tournage, on sent que pour eux, toucher l'autre est un rituel accepté, contrairement à la tendance générale des adultes dans notre société. Par contre, au moment où la disposition des chaises leur donne la possibilité de prendre une distance, on observe toute une gamme de comportements différents : les garçons se tiennent plus à distance que les filles et les couples mixtes jouent entre les deux possibilités.

Dans l'espace de la galerie, les spectateurs sont invités, par la disposition des chaises, au même exercice de proximité où la peau joue en tant qu'écran et contact. Les jeunes s'asseoient près les uns des autres et se touchent. Les adultes laissent au moins une chaise entre eux, ils prennent une distance. Quelques-uns m'ont souligné le fait que l'arrivée d'une autre personne dans l'espace d'installation les dérangeait sensiblement.



Fig. 2.41 Vue de *Polyptyque*, galerie *Les Territoires*.

On pourrait dès lors se demander si c'est uniquement la proximité du corps qui serait à l'origine de ce dérangement. Quelle que soit la réponse, si réponse il y a, le corps absorbe et transmet « autre chose » et le geste en est un indice. Le corps demeure le support de la gestualité et de l'expression. On parle de « langage du corps », car si en réalité le corps ne parle pas, on ne peut parler sans le corps. C'est à peine une métaphore, et c'est à travers cette forme de langage, transmise et reçue, que se développe l'élément narratif. Ce qui nous amène aux notions de matérialité et d'immatérialité. Lorsque David Le Breton (1990, p. 13) écrit que « le corps est une réalité symbolique, non une réalité en soi » il fait référence à cette construction symbolique et historique créée à partir de la réalité en soi : le corps.

Dans un premier temps, j'ai questionné l'influence de la présence du caméscope sur les actions des jeunes et, par la suite, l'effet de non-présence de l'opérateur de caméra au moment de la prise de vue. La présence de la caméra modifie les relations entre les jeunes d'une manière différente que le ferait la présence d'un autre corps. En fait, c'est le corps modifié lui-même qui modifie son comportement par sa conscience de la présence de la caméra. Sa conscience de la machine et sa connaissance de la machine sont à l'origine des transformations qu'elle opère (Le Breton, 1997 b, p. 155). C'est une illustration

du principe d'immanence par lequel l'unité phénoménologique de l'homme est fragmentée. Dans *Genre : Ado* le caméscope devient un double des adolescents, l'œil par lequel il les regarde et les transmet en les démultipliant. Il les transforme en présence virtuelle. Il les oppose à (l'image de) leur propre corps. Ils deviennent témoins d'eux-mêmes.



Fig. 2.42 Caméscope, tournage de *Portrait*.

Les jeunes ont senti l'œil de la caméra autant comme témoin que comme juge. C'est le regard de l'autre, même si ce regard ne va nulle part. La pensée seule, d'où ce regard peut se porter, suffit à créer la présence.

L'homme diffère de la chose, et notamment de la machine, en ce qu'il nomme celle-ci, l'intègre dans un système de significations et de valeurs, même lorsqu'il décide de voir en elle une valeur supérieure à la sienne propre. Il fait dès lors de sa création la preuve à charge de son indignité. Logique absurde, mais qui rappelle que la condition de l'homme se trame dans la dimension symbolique et qu'il appartient à l'homme de décréter que l'homme est peu de choses, voire même rien du tout, devant d'autres instances, œuvres de l'homme dont la supériorité est affirmée. Ainsi du corps humain, mis à plat sur le modèle de la machine, c'est-à-dire destitué de sa valeur d'incarnation de la présence de l'homme, posé comme un objet parmi d'autres. (Le Breton, 1997b, p. 158)

Après le corps-à-corps de *Polyptyque*, l'intimité de la voix, dans *Portrait*, doublée de la présence du visage nous convoque à un face-à-face. « Nous persistons à exhiber [...] la partie la plus intime de notre corps [...] au point parfois de laisser voir, lèvres entrouvertes, une partie du squelette — puisque le rire exhibe les dents. » (Thévoz, 1967, p. 892). Le visage porte l'essentiel de l'identité de quelqu'un « l'enracinement le plus significatif de sa présence » (Le Breton, 1990, p. 104). Le regard et la voix donnent autant, sinon plus d'indices pour frapper l'imaginaire sur l'essence de quelqu'un, que ne saurait le faire le toucher ou même la parole. *Portrait* nous montre à voir et à entendre la force de ces indices. On retient de l'œuvre les modulations de la voix et les expressions du visage bien avant le contenu de la conversation.



Fig. 2.43 *Portrait*, 2008.

Dans *Portrait*, il se produit un intervalle double : d'une part, la personne qui écoute est double. C'est à la fois celle qui est à l'écran et le spectateur. Et la personne qui regarde ne regarde pas la personne qui parle, mais bien celles qui écoutent. Cela donne à la caméra des allures de caméra de surveillance et confère au spectateur un certain pouvoir d'espionner.



Fig. 2.44 *Portrait* vu du territoire-est.

2.4.2 La mise en scène du corps-adolescent

On a vu précédemment de rôle de l'espace phonique dans la forme narrative de l'oeuvre. Je pose maintenant un regard sur mon installation, à partir de l'interrogation de Bergson sur la difficulté d'imaginer le rapport, l'intervalle, sans penser à ce qui est partagé de part et d'autre. « Comment imaginer un rapport entre la chose et l'image, entre la matière et la pensée, puisque chacun de ces deux termes ne possède, par définition, que ce qui manque à l'autre? » (Bergson, 1965, p. 27).

Pour comprendre minimalement la complexité de ce rapport, j'observe d'abord ce qui se partage entre le spectateur et l'installation. À cette fin, j'ai choisi de regarder quelques éléments constitutifs de cette relation : les perceptions liées au temps, la mécanique des regards, la théâtralisation et une certaine orchestration de l'action.

L'aspect conditionne en effet l'expérience esthétique et les investissements affectifs qui lui sont liés, d'autant qu'il appartient aux deux mondes, réel et représenté : celui du sujet percevant, puisqu'il est l'ensemble des points lumineux sur l'écran tendu dans l'espace réel devant ses yeux, et celui des choses représentées, imaginaires perçues, puisqu'il donne à voir, par son mode d'organisation spatio-temporelle, une figuration ou une imagerie que le sujet peut apparier à des percepts mémorisés. (Ouellet, 2003, p. 207)

Entre l'installation et le spectateur, les perceptions liées au temps se partagent différemment selon que l'on est la personne représentée à l'écran, l'artiste ou le spectateur. Les adolescents me l'ont fait remarquer lorsqu'ils ont revu les images. Ils étaient soulagés d'avoir changé, de ne plus être ce qu'ils étaient alors. Peut-être qu'ils supportaient difficilement « l'étrangeté de se voir soi-même, le visage mis à nu, comme les autres le voient. Imaginaire et réalité soudain confondus. » (Le Breton, 2003, p. 181). Alors que certains d'entre eux ne pouvaient détacher le regard de leur image, ne voyant qu'elle, d'autres ne regardaient que l'image des autres ne pouvant supporter la leur. « [...] l'accord sur le fait d'être filmé ne préjuge pas toujours du désir de l'acteur de visionner ultérieurement les séquences tournées. » (Le Breton, 2003, p. 181). Quoi qu'il en soit, pour eux, ces images sont du passé et l'écran est un musée.



Fig. 2.45 Soir de vernissage, décembre 2008.

Pour moi qui avais travaillé chaque jour, pendant un an, avec les mêmes images, elles m'apparaissaient présentes et actuelles. Pour les autres, ces

adolescents qui figurent dans mon installation, elles sont une représentation, une illusion, un ailleurs.

[...] l'intervalle va suffire à définir un type d'images parmi les autres, mais très particulier : des images ou matières vivantes. [...] Et d'abord leur face spécialisée, qu'on appellera plus tard réceptive ou sensorielle, a un curieux effet sur les images influentes ou les excitations reçues : c'est comme si elles en isolaient certaines parmi toutes celles qui concourent et coagissent dans l'univers. (Deleuze, 1983, p. 91)

Si partage il y a, entre le spectateur et l'installation, c'est également au niveau de la mécanique du regard versus le positionnement du spectateur dans l'espace. Par exemple, un regard d'un adolescent dans l'image peut se perdre et ne rien signifier. Alors que s'il se tourne vers le regard d'un autre adolescent, dans une autre image, il devient significatif par le lien qui se crée. Il fait d'un adolescent dans un des écrans, un spectateur d'un adolescent dans un autre écran, situé en face. L'interprétation du spectateur s'enracine dans ce lien. Le même phénomène se produit au moment où l'écran du centre montre un adolescent seul sur sa chaise, il y a l'occasion d'un échange de regards entre le spectateur et l'image, d'un lien entre la personne réelle et la personne virtuelle. Dans *Portrait*, la mécanique, puis la stratégie au montage, amène le regard de chacun des cinq adolescents à interpeler directement le regard du spectateur.

Mon travail sur la théâtralité est une des facettes de mes différentes stratégies d'inclusion du spectateur dans la forme narrative de l'œuvre. Si on compare la présence des adolescents dans *Polyptyque* avec le tout premier plan-séquence, appelé *Ado*, enregistré un an auparavant, on constate que cette présence a gagné en théâtralité, mais perdu en spontanéité. Ce glissement de comportement pourrait résulter de diverses variables : l'âge des adolescents, la reconnaissance du protocole (pour certains), leur affirmation grandissante sur le plan de l'identité, bien sûr, mais également l'effet théâtre lié au décor du lieu de tournage et à la mise en espace.



Fig. 2.46 *Étude #2*, 2006 (extrait) et *Genre : Ado*, 2008 (détail).

Cette présence demeure dans l'image filmée comme au théâtre, selon Barthes (1964, p. 44), car, la présence des écrans opèrerait une « transmutation sensorielle qui est de même nature que la perception théâtrale ». Le corps-adolescent nous a donné à voir toutes les nuances comportementales, tirées autant de l'authenticité de la situation que du jeu et de la performance. Quant au dispositif, il est pensé pour ramener le spectateur dans l'œuvre, comme dans un miroir (ado-chaise/caméra = écran/chaise-visiteur).

Dans *Polyptyque*, la forme narrative repose principalement sur le *gestus* duquel je veux extraire « l'essence » de l'adolescence. Est-ce de l'essence du théâtre dont Roland Barthes parle lorsqu'il dit que la théâtralité c'est « le théâtre moins le texte » (1964, p. 41)? Le procédé serait-il d'extraire un élément d'un ensemble connu pour confronter les éléments qui restent afin de révéler l'intervalle, la relation ? Arriver ainsi à peut-être opérer une sorte de transmutation sensorielle dans le cerveau-image du spectateur ?

Ainsi, l'image vivante sera « instrument d'analyse par rapport au mouvement recueilli et instrument de sélection par rapport au mouvement exécuté ». Ne devant ce privilège qu'au phénomène de l'écart ou de l'intervalle entre un mouvement recueilli et un mouvement exécuté, les images vivantes seront des « centres d'indétermination », qui se forment dans l'univers acentré des images-mouvement. (Deleuze, 1983, p. 91)

Quant à l'orchestration de l'action, pour produire un centre d'indétermination, elle s'est faite en plusieurs temps : à l'enregistrement, moment où je mets le « vivant » en scène; au montage, objet de mes interventions sur le rythme des images et des sons, et dans la structuration des

dispositifs dans l'espace d'installation où elle (l'action) se transmue dans le spectateur. Un des buts des protocoles consiste à maintenir le corps en scène avec le minimum de « feuilletage », c'est-à-dire que le corps inclut tous les possibles dans une même entité: l'individu et le personnage. On peut penser à l'adolescent qui joue un personnage ; le personnage qui interprète l'enfant, l'adulte, le danseur; l'adolescent qui s'interprète lui-même; le personnage qui réalise une performance, ainsi que celui qui joue simplement et qui n'a de relation au protocole que par le fait d'être là.

Par contre, la mise en espace impose une mise en situation du spectateur qui n'est pas aussi prononcée ou dirigée que la mise en scène des adolescents, mais qui fait également appel à un état d'expectative. On n'attend pas du spectateur qu'il joue un rôle, mais sa présence se veut un parangon des rapports que les êtres humains entretiennent entre eux et avec celui de l'ensemble de l'humanité. Des rapports au sens d'ordre social par exemple, mais également un rapport d'ordre plus intime, de jugement spontané, naturel et libre.

Le spectateur prend de plus en plus conscience, au fur et à mesure que se déroulent les plans-séquences, qu'il a accès à tout un éventail « d'objets de curiosité » : le danseur, le couple, le gang de filles, et de sentiments : la solitude, la frustration, la gêne. La multiplicité des présences physiques facilite une communication corporelle directe et une plus grande identification entre ceux qui regardent et ceux qui « jouent ».

Du « Miroir mon beau miroir » des contes de fées à l' « Écran mon bel écran » de bien des ados, il y a peut-être plus qu'une clause de style. ... Alice passait de l'autre côté du miroir pour changer de monde et de réalité; désormais, les jeunes rejoignent *leur* pays des merveilles, de l'autre côté de l'écran [...]. (Lardellier, 2008, p. 115)

Que cherchons-nous de l'autre côté du miroir : ce qui manque à l'autre? Mon travail n'est pas une seule quête de sens, c'est une quête de metasens ou « d'essence ». Je vais devant l'indicible. Dans le studio, le fait de savoir qu'on est vu sans l'être offre un parallèle avec la mort : nous agissons tous comme si la mort n'existait pas. On joue le jeu de la vie, comme les adolescents jouent le jeu de la solitude. Le décor noir du studio renvoie à la nuit, à l'infini, à la perte de

repères, à l'ouverture des possibles. Le studio a donné aux adolescents un lieu qui leur permettait à la fois de sortir d'eux-mêmes, du quotidien, tout en leur permettant de devenir eux-mêmes, autre chose. Le studio offre un lieu ouvert, différent et le protocole accentue cette ouverture en offrant aux jeunes la possibilité d'un échange inusité, ou encore d'un silence à deux, à trois, à plusieurs. La situation permet le rire et le fou rire, celui du malaise et celui du jeu, de l'extraordinaire et de l'ouverture. Les protocoles permettent cette conjoncture entre fiction et documentaire.

2.4.3 Le documentaire et la fiction : facture.

Dans ce dernier point, je considère ce qui, de mon intervention sur les composantes documentaires et fictionnelles du dispositif, a marqué la forme narrative de l'oeuvre.

Le cinéma est l'expression d'une corrélation intime entre motion et émotion. Entre le mouvement d'un apparaître dans le monde — ce qui advient, venu de l'être jusqu'au paraître, modifiant l'état des choses — et le mouvement d'une appréhension par le sujet — ce qui arrive m'arrivant à moi, m'affectant moi, modifiant mes états d'âme, dont je sens le changement au moment précis où je saisis celui qui affecte le monde. (Ouellet, 2003, p. 205)

Dans chacune des deux composantes du dispositif de *Genre : Ado*, la position du spectateur est à l'oeuvre dans la forme narrative. À partir de l'instant où le spectateur jette un regard sur les images, il est pris dans le temps du regard — dans l'image-temps. Particulièrement dans *Polyptyque*, car il participe à la stratégie de l'installation par la place qui lui revient. C'est l'intervalle décrit par Bergson dans *Matière et mémoire* en 1896 et reprise par Deleuze un siècle plus tard.

Dans les deux occurrences *Portrait* et *Polyptyque*, mon intention est, bien entendu, de toucher les fibres sensibles du spectateur, mais l'approche est différente. Dans *Polyptyque* j'imagine le spectateur devenir un adolescent et dans *Portrait*, je visualise le spectateur comme un témoin et un critique de l'adolescence. Dans *Polyptyque*, l'appareil tend à inclure le spectateur dans

l'oeuvre et dans *Portrait*, la mécanique le tient légèrement à distance. L'intervalle, la différence entre les deux composantes du dispositif, veut amener le spectateur à prendre conscience de ce qui est attendu de lui, c'est-à-dire simplement que cet intervalle sert à mettre en éveil ses aptitudes à distinguer ce qui, dans l'oeuvre, lui est donné, nettement précisé, connu et ce qu'il doit inventer, concevoir, imaginer.

Pour arriver à créer ce positionnement du spectateur, je déploie, dans le dispositif de l'oeuvre, l'intervalle entre ce qu'Aristote nomme « le représenter », en mettant en valeur les éléments documentaires: l'approche autofilmique, le plan-séquence, l'entrevue, la dimension langagière et, ce qu'il nomme « le raconter » en soulevant le potentiel fictionnel : la mécanique du regard, le positionnement des écrans, la durée des images en boucle.

Certains éléments sont dans les deux composantes du dispositif, par exemple: l'identité des adolescents, le fait qu'ils ne soient pas acteurs, les protocoles de tournage, le plan fixe, le gestus, l'espace d'exposition et contribuent à maintenir l'installation dans cet intervalle fertile entre le documentaire et la fiction. Mais quelques une des mécaniques de l'oeuvre sont propres à l'une ou à l'autre des composantes du dispositif et appartiennent plus spécifiquement à une trame fictionnelle ou documentaire. Ces mécaniques, étudiées en détail précédemment dans le texte, contribuent à soutenir mon hypothèse de recherche, selon laquelle la narrativité prendrait forme dans l'intervalle et méritent d'être rassemblées ici sous cet angle.

C'est principalement la dimension langagière qui distingue le dispositif de *Portrait* (intervalle entre l'écoute à l'image et la parole au son) du dispositif de *Polyptyque* (intervalle entre le langage du corps-adolescent et l'absence de parole). Pourrions-nous avancer que le discours rapproche davantage *Portrait* du genre documentaire? On doit postuler que ce qui se dit dans l'oeuvre est véridique pour répondre minimalement à cette question: qui dit quoi? Or on ne voit pas l'adolescent qui parle, car l'image montre ceux qui écoutent. Par contre, on reconnaît les visages des adolescents vus dans *Polyptyque*. Cela semble suffisant pour ancrer l'image dans le réel même si la dimension gestuelle, le

gestus présent dans les corps de *Polyptyque*, puis dans les visages et le vocal de *Portrait*, fictionnalise l'œuvre. « Le personnage est réduit à ses propres attitudes corporelles et ce qui doit en sortir, c'est le *gestus*, c'est-à-dire un « spectacle », une théâtralisation ou une dramatisation qui valent toute intrigue. » (Deleuze, 1985, p. 250).

La boucle de 32 minutes, dans *Polyptyque*, oblige le spectateur à subir la durée longue du temps et à le situer par rapport à « un avant » et à « un après » : ce temps est réel. Mais, puisque la boucle est longue, elle fait appel à l'infini, à l'égarément et à l'impuissance plus qu'à la répétition. Un second passage de la boucle est l'occasion d'une nouvelle fiction, car la distance entre les chaises et les écrans ainsi que le format des écrans produit une zone d'invisibilité. Le spectateur ne peut voir plus de deux écrans à la fois. Jumelé à la durée, cet élément pourrait générer un léger inconfort, une interrogation quant à la possibilité de ne pas saisir la totalité de l'œuvre et maintenir l'intérêt du spectateur curieux de ne rien manquer. Cela individualise la perception et colore la narrativité de l'œuvre.

L'interstice situé entre les écrans, bien réel, offre la possibilité d'imaginer un lieu d'où les adolescents surgissent et disparaissent. L'apparition et la disparition des images, principalement dans *Polyptyque* (malgré que cela joue également dans *Portrait*, mais d'une manière différente) se veut un élément fictionnel. Les sons hors champ, qui accompagnent les entrées et les sorties dans les interstices, sont également une autre façon de fictionnaliser l'œuvre. Cependant, cet interstice entre les écrans a rendu possible l'organisation de la dynamique de montage des entrées et des sorties des cadres (les plans charnières) afin de respecter le code de simultanéité, selon lequel je refuse l'ubiquité. Ce qui est un élément de la trame documentaire de l'œuvre.

Le jeu des adolescents, suggéré par le protocole, rendu visible dans le *gestus* et présent dans la durée intégrale des plans-séquences, fait aussi appel à des interprétations, des désirs d'expliquer et de donner une signification, qui sont de l'ordre du documentaire. Le spectateur peut vouloir comprendre, à partir des images offertes, la dynamique réelle qui se joue entre ces adolescents au

moment où ils sont devant la caméra. Il peut vouloir savoir ce que la caméra a permis de réellement mettre à jour, dans la personnalité de chacun et ce que la situation particulière, liée au protocole et au studio, a permis de faire réellement naître dans la dynamique du groupe. Le spectateur peut vouloir également utiliser ces liens, suggérés par l'oeuvre, dans sa compréhension véritable et personnelle de l'adolescence. Par exemple, au moment où j'ai écrit mes petits textes fictionnels, je me suis retrouvée dans cette posture du spectateur. Les textes sont fictifs, parce qu'ils sont un produit de mon imagination, mais ils sont ancrés dans le lien que je peux tisser entre mon expérience, mes souvenirs et ce que je vois.

Tant dans *Polyptyque* que dans *Portrait*, lorsque le regard de l'adolescent dans l'image croise celui du spectateur dans la galerie, le pouvoir d'évocation de l'oeuvre est tributaire de ce qu'on en retient autant que du pouvoir de transmission de l'oeuvre. Ce pouvoir est également lié au contenu: « Plus l'oeuvre aborde des questions de l'ordre de l'indicible, plus elle se rapproche de ce qui est impossible à percevoir rationnellement » (l'essence de l'adolescence) « plus elle a de possibilités de toucher. » (Jama, 2004).

Signe renvoyant à un indicible et invisible signifié et, par là, étant obligé d'incarner concrètement cette adéquation qui lui échappe, et cela, par le jeu des redondances mythiques, rituelles, iconographiques qui corrigent et complètent inépuisablement l'inadéquation. (Durand, 1964, p. 14)

Ce que nous voyons et entendons se déplace dans l'intervalle entre les éléments fictionnels et ceux propres au documentaire. La narrativité par ce glissement s'enracine.

CONCLUSION

J'aimerais conclure, à la lumière de la démarche achevée, sur les différents enjeux et les réflexions que cette entreprise a suscités. Je fais un retour sur les questionnements qui se sont imposés tout au long de mon parcours et sur leur pertinence en regard de ma pratique. J'entends également faire état de ce que j'ai découvert, des retombées et des nouvelles pistes de travail que j'entrevois.

Au-delà des buts philanthropiques de partage des connaissances, conclure sur un travail qui s'est écoulé sur cinq ans, demande de faire d'abord un examen des motivations profondes qui me soutenaient dans cet effort. Faire un doctorat en Études et pratiques des arts, à notre époque et dans notre société est parfois perçu, à l'extérieur du contexte universitaire, comme une transgression. La tradition voudrait que la pratique d'un art se situe à l'antipode d'une démarche de recherche académique. J'ai parfois eu à surmonter le doute de mon entourage sur la valeur de mon parcours à savoir s'il questionnait surtout par son côté innovateur ou parce qu'il dénaturait l'essence même du processus de création. La question se pose, à savoir si la réflexion est utile à la pertinence d'une oeuvre. Sans pouvoir nécessairement dire si le modèle est universel, j'affirme toutefois que ce temps de recherche création m'a personnellement servi à cerner, à comprendre et à faire évoluer ma pratique. J'en ai tiré certains constats qui pourraient éventuellement enrichir le parcours d'autres praticiens chercheurs.

Globalement, le doctorat, en raison de la qualité d'environnement multidisciplinaire et multiculturel qu'il offre, m'a permis d'explorer et de maîtriser les différentes disciplines actives dans ma pratique en arts médiatiques. Tout en maintenant mon champ d'expertise et mes assises, grâce à des rencontres avec d'autres praticiens en art, à des échanges donnant accès à des processus de création différents, j'ai exploré diverses avenues et approfondi plus particulièrement le lien entre le son et l'image, le *gestus* tel qu'exploité en danse et au théâtre, l'écriture, le rôle de l'architecture dans l'installation, et certains développements technologiques récents tels que le travail de montage en haute

définition et la spatialisation du son. Ainsi, mon œuvre s'est affirmée et a pris de l'ampleur.

Plus personnellement, ce doctorat est un acquis qui s'accompagne d'une maîtrise et d'une expertise reconnues en arts médiatiques qu'il serait difficile maintenant de contester. Le choix de mon hypothèse, sur le lien entre le concept d'intervalle et la narrativité, s'est avéré pertinent pour soulever divers enjeux théoriques et artistiques. Sur ce plan, le défi reposait substantiellement sur le fait que j'ai eu à cerner les concepts d'intervalle et de narrativité avec d'autres domaines de recherche, principalement philosophiques, mais aussi ethnographiques et historiques, afin qu'ils trouvent un écho en arts médiatiques. Cependant, l'intérêt de cette approche, c'est que le concept d'intervalle s'est avéré particulièrement fertile pour observer, mettre en pratique et en perspective tous les aspects de la démarche et en faire ressortir des angles inusités. En raison de sa complexité, ce concept que je ne pouvais ni délimiter, ni cerner et dont je ne pouvais tirer facilement des évidences, représentait justement le complément du concept de narrativité tel que je l'abordais dans ma pratique.

Par rapport au choix de mon hypothèse de recherche création, j'ai questionné un certain nombre d'intervalles et mis en œuvre diverses manières de les travailler : l'intervalle entre l'artiste, l'œuvre et le spectateur dans la disposition de l'installation; les intervalles entre divers points de vue déterminés par le positionnement des caméras, des écrans, du spectateur; l'intervalle entre les éléments fictionnels (tirés du son et du montage) et documentaires (à partir de protocoles) dans la forme narrative de l'œuvre; le corps-adolescent et les adolescents entre eux, et à travers le *gestus* et la parole. Ce travail sur les intervalles m'a amenée à diverses constatations sur l'œuvre en général. J'aimerais reprendre ici quelques pistes de réflexion en espérant qu'elles serviront de point de départ pour d'éventuelles recherches création.

Par exemple, pour mesurer la pertinence d'une œuvre, il est difficile de déterminer ce qui vient de l'œuvre, de l'artiste, du spectateur, car les trois travaillent ensemble; l'œuvre se définit dans l'intervalle entre ces trois éléments. *Genre : Ado* est d'apparence simple et il est fascinant de constater la structure

sous-jacente opérant dans l'oeuvre, invisible, mais déterminante pour le contenu narratif: le jeu des apparitions, disparitions et réapparitions, les sons hors champ, l'assemblage des logiques des propos, le choix et le positionnement des accessoires. La portée de l'oeuvre se révèle proportionnellement à l'intervalle de temps que le spectateur y consacre.

Également, j'ai questionné le fait que la narrativité prenne essentiellement forme dans la perception du spectateur. Cette sous-question m'a amenée à explorer la forme narrative de *Genre : Ado* à partir de la notion de point de vue. J'ai observé la force que les regards exercent les uns sur les autres et constaté que cette force agit invariablement, peu importe si un des regards se situe dans la virtualité de l'image projetée ou dans l'œil du spectateur. Cela a ouvert le jeu de l'intervalle entre le monde réel et le monde virtuel. Je me suis alors amusée, au tournage, à multiplier ou à rassembler les points de vue de perception de l'oeuvre et à redéployer cette mécanique dans l'espace de l'installation en transformant le spectateur en voyeur (distanciation, recul), dans un cas, et en le ramenant dans le champ de l'image (rapprochement, identification) dans l'autre. Le travail préliminaire sur les formes documentaires et fictionnelles puis l'ensemble des éléments situés dans l'intervalle entre l'une et l'autre, dans l'installation, ont également opéré sur la forme narrative de l'oeuvre.

Les commentaires reçus de la part des spectateurs me portent à croire que j'ai atteint un de mes buts : celui de transmettre l'essence de l'adolescence. Un jeune adulte, visiblement ému par l'oeuvre, m'a avoué avoir revu cette période de sa vie à travers mes images et mes sons. Il a suggéré de présenter cette installation dans les écoles, comme amorce de réflexion sur cet âge où parfois le dialogue est difficile. Plusieurs spectateurs ont remarqué, à partir des moindres détails, les différences de comportements entre les garçons et les filles. D'autres m'ont souligné l'importance accordée au regard de l'autre. Certains adultes ont vu un oeil accusateur dans le regard de l'adolescent seul sur sa chaise et se sont sentis personnellement concernés et troublés. Ces commentaires m'amènent à poursuivre ma réflexion sur le temps, à savoir qu'il est, entre autres, lié à la mémoire et qu'il peut à travers l'image se ré-actualiser et se ré-inscrire.

Le choix du corps-adolescent, comme modélisation de l'intervalle, m'a permis de prendre conscience de l'importance et du rôle du corps, tant le corps-adolescent que celui du spectateur, dans l'évolution de la forme narrative. Afin de pouvoir observer le *gestus* adolescent s'épanouir à travers des interactions et des échanges entre jeunes, j'ai choisi de poursuivre avec un groupe plutôt qu'avec des individus. Cette décision m'a fait entrevoir une foule de possibilités qui m'amèneront, dans le futur, à développer des projets qui interpellent des groupes de cultures, de pratiques ou d'âges différents.

Je compte également poursuivre mon travail sur l'aspect formel et plus technique de mon œuvre en utilisant des variations de mon dispositif installatoire afin d'explorer d'autres facettes de l'intervalle. J'ai l'intention de multiplier les espaces fictionnels par le jeu de positionnement des écrans et travailler les écarts entre le *gestus* et la parole par une déconstruction et une spatialisation plus poussée du son. Je désire introduire une forme d'interpellation qui permette au spectateur d'expérimenter, par ses déplacements dans l'espace, différentes avenues touchant les aspects documentaires et fictionnels de mon œuvre.

En plus de ces enjeux artistiques, des enjeux personnels liés aux rapports entre la théorie et la pratique m'ont amenée à réfléchir sur l'incidence de mon œuvre et à traduire en mots ma pensée et ma démarche. La manière dont le journal de la pratique fait évoluer, à la fois, la pratique et la réflexion sur la pratique est une découverte inattendue qui est devenue un élément clé pour toutes mes actions. Ce journal a été un enrichissement continu de mon parcours personnel de création dans l'aller-retour entre la théorie et la pratique.

Cependant, cette démarche, visant à lier les dimensions critique et pratique, m'est apparue contradictoire jusqu'à ce que je considère l'intervalle comme, non seulement l'objet de ma recherche, mais également le pivot de ma démarche personnelle. Ce fut alors un défi pour moi de parvenir à un chevauchement continu entre la théorie et la pratique. La difficulté était d'autant plus réelle que les principaux concepts abordés, l'intervalle et la narrativité sont de nature très abstraite. Je me suis donc laissé guider par des penseurs qui m'inspiraient, tout au long du parcours. J'ai procédé par dépouillements

progressifs, en alternant entre l'image et le son, jusqu'à ce que l'objet de ma démarche se révèle, de lui-même, à ma pratique. Voilà où le rôle du journal, dans mon cas, a pris toute son ampleur. Ne sachant pas vraiment à l'origine ce dont il s'agissait, je me suis forgé un outil ouvert, multiforme, multipartite et polyvalent que j'ai nommé *Le journal de la pratique*. Rhizomatique, il prend forme dans l'intervalle entre mon cerveau et ce qui y est consigné. J'ai mis en pratique la pensée de Bergson selon laquelle l'expression la plus poussée, la plus complexe de l'intervalle, c'est le cerveau. Le caractère de ma pratique s'est défini au fur et à mesure que le journal a grandi. Ce travail effectué « sur » et « dans » l'intervalle est devenu opérationnel dans ma méthodologie, dans ma manière. L'intervalle est un processus de création en soi. Lorsque je repense aux conséquences de ce procédé employé pour progresser dans la thèse création, je constate que j'ai appris à déployer ma pensée comme on ouvre un éventail. Toutes les idées sont là, enfermées dans les plis de l'éventail et le travail consiste à les étaler, à leur donner leur pleine expansion.

Réflexion faite, j'ai mis en pratique dans mon travail de doctorat le sujet de mon mémoire de maîtrise : cette pensée très éclairante de la peintre d'origine canadienne, Agnès Martin (1912-1999) « *Although helplessness is the most important state of mind, the holiday state of mind is the most efficacious for artists : « Free and easy wandering. »* » (1973, p. 9). Au terme de ce parcours, je suis heureuse de constater qu'il demeure toujours une part d'intangible à l'origine de l'acte de création. Ce texte, consigné au journal la veille du vernissage de *Genre : Ado*, en décembre 2008, en témoigne : « Quant à moi j'ignore fondamentalement comment j'ai réussi cette installation. Honnêtement, et j'insiste pour le souligner, car c'est une analyse importante de mon processus, cette oeuvre est le fruit de la distraction, de l'absence à moi-même. Si j'essaie de faire coïncider ce que j'ai accompli en le racontant avec une certaine logique on pourrait croire que j'aurais dû me concentrer pour y arriver alors que ce sont des moments de détente, disséminés sur le parcours, qui m'ont permis d'avancer. Les moments les plus importants sont des ilots déserts, sans dialogue intérieur, situés nulle part. J'y suis extérieure à moi-même, dans aucun lieu, abstraite. Au plus profond de moi, je reconnais avoir vécu cet état dans mon enfance et cela

particulièrement au moment, vers les sept ans, où je me suis retrouvée à l'école. J'étais dans cette dynamique, cet intervalle, un univers de jeu, dans mon monde d'enfant, et c'est là que j'apprenais le mieux. Mais je n'ai aucun souvenir de comment je l'ai fait. Maintenant que je m'attarde, dans ces études doctorales, à réfléchir sur comment la forme narrative naît, je retrouve une similitude avec la fertilité de cet état d'absence situé dans l'enfance.» Cet état d'absence, d'intervalle, situé dans le présent, est l'attitude à adopter pour la recherche création. Il permet de s'ouvrir à l'imprévu, d'affronter les choix et les questionnements. C'est l'attitude que j'ai mise en pratique et puis analysée dans ce doctorat. Est-ce que cet aller-retour théorie pratique, qui m'a amenée à un état de veille, pourrait devenir un modèle pour d'autres artistes? Je le crois, en tant qu'exigence d'attention dans l'absence même.

Pour la suite des choses, la caméra sans opérateurs et le protocole de silence m'apparaissent constituer des moyens indéniables et universels pour poursuivre ma recherche sur la manière dont nous, les êtres vivants, sommes liés au monde qui nous entoure. Comme j'en faisais état précédemment, je ne résisterai pas à l'idée de voyager avec ces atouts dans d'autres lieux et d'autres cultures afin d'explorer tous les âges de la vie.

« Ayez des idées courtes. Faites des cartes, et pas des photos ni des dessins. Soyez la Panthère rose, et que vos amours encore soient comme la guêpe et l'orchidée, le chat et le babouin. » (*Mille plateaux*, p. 36) En fait d'ouverture vers l'avenir, j'entends suivre ces conseils de Deleuze et de Guattari.

APPENDICE A

LES OBSERVATIONS ETHNOGRAPHIQUES

A.1	Scénario 1: <i>Fou-rire</i> – Claudine, Lian et 5 chaises	160
A.2	Scénario 2: <i>Ennui</i> – Antoine, Fany, Claudine, Nicolas, Zhan et 5 chaises	162
A.3	Scénario 3: <i>La guerre des pouces</i> – Fany, Nicolas, Leïla, Antoine, Lian et 5 chaises	164
A.4	Scénario 4: <i>Mes lunettes fumées</i> – Zhan, Fany, Lian, Claudine, Leïla et 5 chaises	168
A.5	Scénario 5: <i>Danse</i> – Antoine, Nicolas et 5 chaises	171
A.6	Scénario 6: <i>Sit-ups</i> – Lian, Nicolas et 5 chaises	173
A.7	Scénario 7: Un garçon et trois <i>filles</i> – Zhan, Claudine, Antoine, Leïla et 3 chaises	175
A.8	Scénario 8: <i>La chaise musicale</i> – Nicolas, Lian, Fanny et 2 chaises	178
A.9	Scénario 9: <i>Heurts</i> – Lian, Nicolas et 1 chaise.....	181

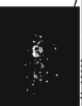


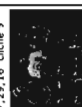
A.1 — SCÉNARIO 1: FOU-RIRE
Claudine, Lian et 5 chaises

Claudine	Lian	Thème	Cliché
Ce que l'on voit	Ce que l'on voit	Ce qui est suggéré	Ce qui est suggéré
Elle pense que Lian se trompe de chaise	entrent en se suivant, Lian puis Claudine, à la droite du cadre. Elles parlent		début son 00:16:07 début image
Elle pointe du doigt une chaise et rit	s'assied directement sur la 4e chaise	semble certaine de son choix. Lian a une ascendance sur Claudine	00:00 à 00:16:15 Cinq chaises vides 00:16:15 cliché 0
s'assied sur la chaise 3 et croise sa jambe gauche sur la droite. Elles auront la même jambe croisée tout du long	au début elle a les 2 pieds sur le sol puis après méstation elle croise la jambe droite sur la gauche	plus dégoûtée que Claudine	
penche le haut du corps vers l'avant et met sa main devant son visage	penche le haut du corps vers l'avant et met sa main devant son visage	four rire incontrôlable et nerveux bien que légèrement mieux maîtrisé que pour Claudine	00:39:02 cliché 2
joint ses 2 mains sur sa poitrine	mais également jointes au niveau de la poitrine un peu plus tard	mimésisme	01:03:25 cliché 3
fait un geste de la main gauche en direction de Lian	un geste qui désigne caracer la fait qu'elle a de la difficulté à ne pas parler	EMBARRAS	01:25:13 cliché 4
ouvre les mains	autre geste pour tenter de se calmer denote le peu de contrôle sur soi		01:29:18 cliché 5
légers mouvements circulaires avec les pieds			

A.1 — SCÉNARIO 1: FOU-RIRE
 Claudine, Lian et 5 chaises

Claudine Ce que l'on voit	Ce qui est suggéré	Lian Ce que l'on voit	Ce qui est suggéré	Thème	Cliché
				2e séquence de fous rires SPONTANÉITÉ ET FRATERNITÉ	00:00 à 00:16;15 Cinq chaises vides 01:51; 28 cliché 6
				3e secousse de fou rir	02:29; 26 cliché 7
		touche la jambe de Claudine avec sa main, puis indique les chaussures du doigt et puis le nez	veut lui faire comprendre que son nez est aussi rouge que ses chaussures. Forme d'indignation pour se distraire de son propre stress	TYRANIE, TAQUINERIE	03:22; 13 cliché 8
ouvre les mains et hoche la tête	on l'entend dire: «c'est ça, ris de moi maintenant!»	porte la main à sa bouche en regardant l'autre	un regret peut-être? Ou elle oublie la caméra?	IMPUISSANCE, EMBARRAS	03:28; 14 cliché 9
penche son corps vers l'avant, se tape sur la cuisse, ouvre la bouche, rit, en se levant	exprime encore sa joie et sa nervosité en même temps que la délivrance	sourit plus discrètement et se lève pour suivre l'autre	parle		03:51; 11 cliché 10
	Chemin = booknicolebenoit / nicolebenoit.doc / doctorat / thèse / métho-scénario/syn. / synopsis / Synopsis- 1.doc			sortie des 2 vers la droite et légèrement vers le centre	03:53; 13 cliché 11
Synopsis				Sortie à 03:55;12 On entend ma voix et celle de Vincent jusqu'à la fin à 04:02;20	03:55; 12 à 04:02; 20 cliché 12




A.2 — SCÉNARIO 2: ENNUJ, Antoine, Fanny, Claudine, Nicolas, Lizhan et 5 chaises

Antoine	Fanny	Claudine	Nicolas	Zhan	thème	cliché
Ce que l'on voit suggéré	Ce que l'on voit suggéré	Ce que l'on voit suggéré	Ce que l'on voit suggéré	Ce que l'on voit suggéré	début image sans entrée	04:03:21 cliché 1
lou rite	lou rite	lou rite	lou rite penche le torse se penche et regarde Antoine et petits mouvements des doigts Antoine et petits doigts touche Zhan de la main	lou rite cherche un appui et se sent nerveux sur elle-même sur saute	début son 04:19:02 INHIBITION	 cliché (media): chemin = Volumes / disque externe video / Installation:thèse- création /
					AMUSEMENT, PASSE- TEMPS, ECHANGE, CONTACT	04:42:13 cliché 2
	regarde Nic et Zhan	regarde Nic et Zhan	initie un jeu de paires avec Zhan	participe au jeu de NIC	COLLABORATION, PLAISIR	04:56:07 cliché 3
		se penche et regarde l'objet puis fait signe non et lui agère inhibition avec sa tête	montre que sur sa chaussure à Zhan puis à Claudine	regarde et poul de nre	INHIBITION	05:24:23 cliché 4
bouge les genoux rit	rit	regarde à gauche et à droite et agite le doigt	Agite le pied se racle la gorge	Agite le pied rit		06:29:21 cliché 5
rit et ouvre les mains	regarde Nic et Zhan	regarde Nic et Zhan	se tourne vers Zhan et lui dit que tout bas	écoute de rire et se penche vers l'avant		 07:03:04 cliché 6
se passe la main dans les cheveux	regarde le plancher				AMUSEMENT, PASSE- TEMPS, ECHANGE, CONTACT	07:18:09 cliché 7
regarde Nic et Zhan	regarde Nic et Zhan	-	s'assoit à Zhan en rythmant de sa main droite le changement de jambe	initie un jeu de jambes pliées		 07:25:36 cliché 8
participe au jeu	participe au jeu	participe au jeu				 07:29:16 cliché 9
			regarde le mouvement de Zhan et l'indit une voix	fait un mouvement de vague de la main	en pourrait alterner les jambes	



[illegible]

[illegible]

A.3 — SCÉNARIO 3: LA GUERRE DES POUCES
Fanny, Nicolas, Leila, Antoine, Lian et 5 chaises

Fanny	Nicolas	Leila	Antoine	Lian	Thème	Cliché
<p>Ce que l'on voit : elle frappe le genou de Nic de la main</p> <p>se penche, prend le bas du pantalon de Nic avec sa main gauche et retire sa main droite et la dispose sur son genou gauche</p> <p>regarde et sourit</p>	<p>Ce que l'on voit : Nic décroise la jambe</p> <p>commence à sourire</p> <p>tient tête et regarde Fanny</p>	<p>Ce que l'on voit : passe sa main ds un sourire, se tourne vers Antoine</p> <p>se time vers Nic</p> <p>repousse vers le sol pied de sa chaise</p> <p>se penche et plie le genou de Nic et lui recroise les jambes</p> <p>Antoine sourit</p> <p>Antoine dit : Nic et Antoine des 2 mains puis indique ses propres pieds et tourne la tête vers Fanny</p>	<p>Ce que l'on voit : entendu de la main, balance la tête vers l'arrière et sourit</p> <p>largement</p> <p>remplace sa jambe sur son genou</p>	<p>Ce que l'on voit : de ce qui est suggéré : insécurité face à l'imprévu</p> <p>décroise ses jambes</p>	<p>HÉSITATION</p> <p>COMPLICITE</p>	<p>11:59:20 cliché 4</p> 
<p>elle hausse les épaules</p>		<p>pas la main dans ses cheveux</p> <p>notamment</p> <p>se time vers le poignet d'Antoine</p> <p>lève tête au plafond</p> <p>décroise la jambe et pose ses 2 pieds au sol</p>	<p>agit les 2 mains</p> <p>comme un battement d'ailes : un geste de frivolité</p> <p>Il imite Leila</p>	<p>se rade la gorge</p> <p>notamment</p>		<p>12:10:26 cliché 5</p> 
<p>notamment</p> <p>tourne la tête vers le mur</p> <p>puis revient vers le groupe et détache son torse de la chaise pour mieux voir</p>	<p>notamment</p> <p>une tête vers Leila</p> <p>porte sa main sous son menton</p>	<p>donne un coup de pied sur la chaussure vide et veut interdire d'Antoine</p> <p>elle refait la même chose</p> <p>tente de mettre ses mains dans ses poches puis regarde sa montre</p> <p>puis met ses 2 mains dans les poches de son gilet</p>	<p>notamment</p> <p>regarde son poignet</p> <p>puis se regarde</p> <p>tourne la tête vers Liane</p> <p>regarde Leila</p>	<p>notamment</p>	<p>ROTEMENT</p>	
<p>assise sur l'extrémité : mai à l'aise et de sa chaise, légèrement adossée</p> <p>épaules relevées, étire ses bras vers l'avant les mains jointes</p> <p>puis se penche vers les pieds sur le barreau de la chaise</p> <p>joue avec ses pieds au plancher, fait des ronds</p>			<p>il regarde Leila mais ne peut supporter le remonte sa jambe plus haut</p> <p>il fait un tour avec le pied puis lentement descend son bassin</p>	<p>Surveille le manège</p> <p>reste discrète dans ses manifestations</p>	<p>RÉSISTANCE</p>	
				<p>lève les 2 jambes à l'horizontale, pointe les pieds et regarde sa montre puis baisse une jambe et l'autre</p>	<p>EMBARRAS</p>	
			<p>il s'effrite</p>			<p>12:52:12 cliché 6</p> 
<p>pour les jambes</p>	<p>pour les jambes</p>			<p>pour les jambes</p>	<p>NERVOUSITE</p>	

A.3 — SCÉNARIO 3: LA GUERRE DES POUCES
Fanny, Nicolas, Leïla, Antoine, Lian et 5 chaises

Fanny	Nicolas	Leïla	Antoine	Lian	Thème	Cliché
Ce que l'on voit Ce qui est suggéré	Ce que l'on voit Ce qui est suggéré	Ce que l'on voit Ce qui est suggéré	Ce que l'on voit Ce qui est suggéré	Ce que l'on voit Ce qui est suggéré	CONTACT	13:00:20 cliché 7
monte sa jambe gauche sur la chaise et remonte sa chaussette			12:57:00 ritte avec son bras et se penche vers Lian pour voir	troupe se penche et regarde sa semelle 13:05:22 elle dit «oh shiti»		
	inclina la tête et regarde vers l'avant	titre tête vers nic	elle finit et cherche à comprendre ce qu'il cherche	elle sourit à Antoine puis petit rire fort	SEDUCTION	elle tournant la tête vers uns les autres ne sachant plus ou regarder et se penche vers Lian pour faire une source d'inspiration ou un rituel
titre tête et regarde Lian	se penche vers Lian	s'écarter et regarde Lian	regarde Lian	tête penchée, mains sur sa chaussette		
13:31:34 descend jambe et croise les pieds					FLÔTTEMENT	
		se titre vers Antoine et frappe sa lunette de son index puis remet ses mains ds poches		titre tête vers le mur en repoussant ses cheveux	DIVERTISSEMENT	13:30:09 cliché 8
regarde vers le groupe	bras croisés sur la chaise et se penche vers Leïla et touche son coude avec sa main droite	elle penche la tête vers Antoine puis regarde nic		balance ses jambes	FLÔTTEMENT	
		sort sa main droite de la poche de son pantalon et se penche vers son petit doigt, le ventre de nic	se penche pour voir	regarde le groupe		
	sans décroiser ses bras, il touche le poignet de Leïla		être la main la passe devant Leïla puis la pointe en indiquant qqc sur nic			
		indique également vers Antoine et le shiti de nic				
	inclina tête vers Leïla, décroise ses bras et lui montre son poignet droit	repousse une mèche de cheveu		yeux baissés, mains entre les jambes, pieds écartés au sol	ABSENCE	
tête inclinée vers le bas ne regarde pas le groupe	se penche vers Leïla et se penche vers son poignet, baisse le bras, se redresse et commence à signifier qqc avec ses 2 mains en regardant Leïla dans les yeux	titre penché vers nic regarde son poignet regarde nic	titre penché vers nic regarde son poignet regarde nic	se tourne légèrement pour voir ce que fait nic regarde nic		
	ouvre et ferme les mains puis fait un geste avec les doigts	titre de communiquer par le langage des mains			CONTACT COMMUNICATION	

A.4 — SCÉNARIO 4: MES LUNETTES FUMÉES
Lizhan, Fanny, Lian, Claudine, Leila et 5 chaises

Zhan Ce que l'on voit	Fanny Ce qu'il est supposé ce que l'on voit	Lian Ce qu'il est supposé ce que l'on voit	Claudine Ce qu'il est supposé ce que l'on voit	Leila Ce qu'il est supposé ce que l'on voit	Thème	Cliché
					15:54:07 cliché 0	
tête tournée vers l'extérieur	regarde Lian et Claudine	tournée vers Claudine, lui tient les mains	regarde vers avant, porte des verres fumés, tient mains Lian	regarde Claudine	cliché (media): chemin = volumes / disque externe video / installation:thèse- création / cliché scénario-4	16:05:27 cliché 1
regarde Fanny	sorte la main droite vers une mèche de cheveux de Zhan et la lui repousse	amicallement			COMPLÉTÉ	16:05:27 cliché 1
se penche vers l'arrière, tête tournée puis se penche vers l'avant et fait un signe de la main, rrrrrrr	regarde Lian et Claudine	tient les mains de Claudine	une lutte pour avoir les verres	une lutte pour conserver les verres	LUTÉ	
bouge les mains et les hanches	regarde Lian et Claudine	attrape les verres de Claudine de la main gauche	expression de fierté	regarde Zhan et lui fait un signe de la main	INITIATIVE	16:15:07 cliché 2
					ÉVALUÉ	16:19:26 cliché 3
						16:29:30 cliché 4
					VICTOIRE	16:49:30 cliché 5
tête baissée		bouge les mains et les hanches	tête baissée	tête baissée	ENNUI	16:53:14 cliché 6
					COMBAT	17:02:04
tape dans ses mains	regarde	se penche vers l'avant	se penche vers l'avant	regarde Lian, tape dans ses mains et coudes aux genoux	COMPLÉTÉ	17:17:23 cliché 7
tape dans les mains de Fanny	regarde Zhan et tape dans ses mains	regarde Fanny et Zhan	regarde Fanny et Zhan	regarde	VICTOIRE	17:26:02 cliché 8

A.4 — SCÉNARIO 4: MES LUNETTES FUMÉES
Lizhan, Fanny, Lian, Claudine, Leila et 5 chaises

Zhan	Fanny	Lian	Claudine	Leila	Thème	Cliché
Ce qui est suggéré : Ce que l'on voit : regarde l'action au centre	Ce qui est suggéré : Ce que l'on voit : se réjouit du geste de Leila se réjouit du geste de Zhan se réjouit du geste de Leila	Ce qui est suggéré : Ce que l'on voit : se pousse avec le corps et les bras vers Claudine	Ce qui est suggéré : Ce que l'on voit : se penche vers l'avant du côté de Leila, les bras projetés vers l'extérieur	Ce qui est suggéré : Ce que l'on voit : se penche vers la main de Claudine au passage	CONSPIRATION, RUSE	17:29;24 cliché 9
		attrape les lunettes		épaise bras et lunettes vers l'arrière dans le dos de Claudine	BLOCAJE	17:35;16 cliché 10
		lance la main gauche à droite	fait un geste de la main	épaise sur l'épaule de Claudine puis fait un geste de la main	DISCULPATION	17:44;12 cliché 11
			prend le capuchon du gilet de Claudine et le lève sur sa tête	le capuchon sur les yeux	AMERTUME, ROGNE	18:18;18 cliché 12
lève la jambe gauche ; tente une diversion et lance son soulier vers le centre			se penche et ramasse chaussure	contribue à la diversion	DIVERSION	18:24;03 cliché 13
		ramasse la chaussure violemment du bras gauche			DOMINATION	
	enlève chaussure et le pousse vers l'avant		relance la chaussure de Zhan vers cette dernière, la ramasse à un peu loin. Claudine se penche vers l'avant la main droite sur le front	se sent mal d'avoir fait un geste trop simple		
	ouvre ses paumes	tape dans ses mains et ouvre ses paumes	participe	ouvre ses paumes	JEU	18:43;21 cliché 14
hoûpe sa jambe pour attraper le soulier de Fanny	refait le jeu de Lian et imite autre chose					
donne une tape forte signifie sa frustration ; monte et descend sa jambe en regardant à Fanny		projette son corps vers Zhan	insiste également pour qu'elle participe			18:47;25 cliché 15
	lance tête vers arrière, ouvre la bouche	réagit au coup de Zhan				








A.5 --- SCÉNARIO 5: DANSE
Nicolas, Antoine et 5 chaises

Nicolas		Antoine		Thème	Cliché
Ce que l'on voit : assis sur la chaise 2, lunettes fumées sur le dessus de la tête	Ce qui est surprenant : Ce que l'on voit : assis sur la chaise 3 il met ses lunettes fumées	Ce qui est surprenant : Ce qui est surprenant : sans entrée			
il met ses lunettes					
se lève, tape sur l'épaule d'Antoine	veut lui montrer qqc	assis, regarde Nicolas avec un sourire	curieux et gêné		
fait une petite chorégraphie arrête de danser, se tourne vers Antoine et le regarde	concentré veut lui signifier qqc	se reverse sur sa chaise, s'étire et part d'un grand rire			
fait un geste d'invitation à Antoine de la main droite	viens danser avec moi	Antoine se dandine puis se lève en tirant sur son chandail			
enseigne quelques pas de danse. Il les fait d'abord un à un. Puis il montre 1,2 et 3 doigts	veut enseigner une courte chorégraphie puis imiter un rythme dans l'espoir qu'ils dansent ensemble	il regarde et imite chaque pas, un après l'autre. A l'enchaînement, il s'empêtre dans ses mouvements			
		arrête les mouvements, se tourne et rit	mal à l'aise		
montre 1,2 et 3 des doigts et reprend l'enchaînement suit Antoine dans des nouveaux mouvements	voudrait bien que son initiative fonctionne Bon joueur	exécute le début, s'empêtre puis s'arrête initie une danse différente plus naturelle	ne peut supporter le ridicule?		

A.5 — SCÉNARIO 5: DANSE
Nicolas, Antoine et 5 chaises

Nicolas	Antoine	Thème	Cliché
Ce que l'on voit : S'assoit sur chaise 1	Ce qui est suzeré : Ce qui l'on voit : S'assoit sur chaise 3, amène un bruit avec sa bouche et échappe sa gum sur le tapis. Se penche pour la ramasser gum	GENE	22;18;27 cliché 8
être son bras gauche et touche Antoine. Puis sort un objet de sa poche démêle avec ses mains les fils du 1-pod	veut lui suggérer une autre activité. L'objet est un 1-pod concentré dans son affaire		
Il réussit à démêler les fils. Il tient un écouteur dans sa main gauche et tend la main vers Antoine	Il regarde Nicolas change de chaise. Se met sur la 4 et étend ses jambes sur la chaise 3 puis les replie.	22;44;13	23;00;06 cliché 9
	se penche vers l'avant puis décide de changer de chaise	COMPLICITE	23;05;27 cliché 10
penché il regarde le 1-pod se cale dans sa chaise tête penchée lève la tête regarde Antoine lui fait un signe et un coup de coude	S'assoit sur chaise 2 à côté de Nicolas. tête tournée vers nic sans bouger puis son corps se met à se dandiner. se cale dans sa chaise en tapant du pied reprend au coup de coude par plusieurs coups de coude		les 2 sont branchés sur le même 1-pod et on voit le fil entre les 2 têtes
Jambe croisée, tête penchée, immobile	replaces son foulard de la main. Plus immobile il agite les pieds à l'occasion	BARBER	23;50;09 cliché 11
	Antoine se débranche se lève et avance vers caméra		24;37;24 cliché 12
nico se lève, et marche vers caméra	Antoine se débranche se lève et avance vers caméra	24;43;26 fin, la sortie est coupée au centre	24;43;26 cliché 13
synopsis	chemin = lbooknicolebenoit / nicolebenoit.doc / doctorat / thèse / métho-scénario/syn. / synopsis / Synopsis- 5.doc		

A.6 — SCÉNARIO 6: SIT-UPS
Lian, Nicolas et 5 chaises

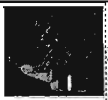
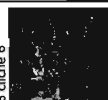





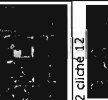
Nicolas	Lian	Thème	Cliché
<p>Ce que l'on voit</p> <p>Nicolas décroise la jambe et se tourne complètement vers elle. Il lève le doigt et montre qu'il veut ajouter des éléments fait des signes avec sa main</p> <p>Y a-t-il une réaction, on pourrait aussi faire ça</p>	<p>Ce que l'on voit</p> <p>elle est face à lui, de profil pour la caméra et poursuit le jeu avec ses mains</p>	<p>JEU</p>	 <p>28:30,17 cliché 9</p>
<p>l'encalminement des mouvements des mains</p> <p>il se gratte la nuque</p>	<p>Tout le corps montre une aisance et un plaisir dans l'harmonie de leurs mouvements</p> <p>bon j'ai envie d'arrêter</p>	<p>HABITONNÉ</p> <p>TRIOMPHE, JOIE</p>	 <p>28:47:04 cliché 10</p>
<p>Il se penche aussi vers l'appareil puis il hoche la tête en faisant des gestes de la main</p> <p>son corps ne bouge pas mais il lève la tête et la regarde puis, d'un geste rapide, il lui prend les chevilles</p> <p>Nicolas, après un moment, montre de la main le nombre de pompes qu'elle fait</p>	<p>elle se penche en avant vers l'i-pod et regarde nico en faisant des signes de la main puis elle dépose l'appareil sur la chaise</p> <p>elle commence vers l'arrière pour commencer une séquence de sit-ups</p> <p>elle fait de lents sit-ups. Parfois elle se retient d'une main, parfois non</p>	<p>INCOMPRÉHENSION</p>	 <p>29:20,29 cliché 11</p>
<p>Il lève les mains sans lâcher les chevilles et l'observe intensément. Puis il lâche ses chevilles et porte sa main devant son visage</p>	<p>le haut de son corps est projeté vers le bas et les pattes d'un côté de la chaise se soulèvent. Liane s'appuie sur un bras en le posant au sol. Elle laisse sortir un petit cri</p>	<p>GAILLARDE</p> <p>NALICE</p>	 <p>29:42:07 cliché 12</p>
<p>ne bouge pas le corps, relève son bras sur son genou</p> <p>tourne la tête vers la caméra puis la ramène vers Liane</p>	<p>elle manipule la chaise et de l'arrière puis prend le i-pod et replace les verres lumineux</p> <p>fait de gestes en éventail avec sa main gauche</p>	<p>BOULAGNEMENT</p>	 <p>30:51:23 cliché 14</p>
<p>fait des signes de négation avec la tête et agite les bras</p>	<p>enlève les verres et les regarde attentivement et un bon moment puis les dépose sur la chaise</p>	<p>DUPERIE</p>	 <p>30:06,09 cliché 15</p>
<p>puis il fait mine de jouer avec le i-pod relève la tête</p>	<p>se penche vers l'avant et replace la main sur le i-pod avec Nicolas</p> <p>relève la tête</p>	<p>fin image 30:37:05 pas de sortie</p>	 <p>30:37:08 cliché 16</p>
<p>synopsis</p>	<p>chemin = book/nicolebenoit / nicolebenoit doc / doctorat / thèse / métho-scénario/syn- / synopsis / Synopsis- 6.doc</p>	<p>pas de sortie</p> <p>image 30:37:06 et 30:40:14 le récapitulatif est devant l'écran. (la maquette finit à 00:30:38:18)</p>	<p>pas de sortie</p>
		<p>de 30:40:14 à 32:18:16 Entrées et sorties avec 3 chaises</p>	

A.7 — SCÉNARIO 7: UN GARÇON ET TROIS FILLES
Lizhan, Claudine, Antoine, Leïla et 3 chaises

Zhan	Claudine	Antoine	Lella	Thème	Cliché
Ce que l'on voit	Ce que l'on voit	Ce que l'on voit	Ce que l'on voit	Ce qui est suggéré	Ce qui est suggéré
elle arrive en marchant et entre dans le cadre la première, à dire, fait un signe de la main pour laisser Claudine passer et s'assoit sur la chaise du milieu	passé devant et s'assoit sur la première chaise de gauche	suit et s'assoit sur la 3 chaise			
Elle tape sur ses cuisses et regarde à gauche	Lella vient s'asseoir sur mes genoux		apparait aussi à gauche 10 secondes plus tard et se s'assoit sur les genoux de Zhan	COMPLICITÉ	53:03;17 cliché 1
regarde le jeu de tressage	prend la chevelure de Lella avec ses mains	regarde le jeu de tressage	S'assoit par terre devant Zhan		53:05;04
incline tête	cherche dans la poche de son pantalon	se passe la main dans les cheveux			53:20;26 cliché 2
ennuie par Antoine porte trop attention à Claudine		cherche également dans la poche de son pantalon		EMBARRAS	
				COLLABORATION	53:48;07 cliché 3
regarde Antoine, court et donne un coup de coude à Antoine avec un sourire	se lève et travaille avec ses mains dans la chevelure de Lella	regarde Zhan, sourit, hoche la tête et fait «tsut» avec la bouche	d'abord glisse par l'intervention de Zhan, il suggère qu'elle fait un peu sévère	DIVERSION	54:02;02 cliché 4

Cliché (media):
chemin = Volumes /
disque externe video /
Installation:thèse-
Création /
cliché scénario-7


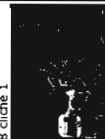
A.7 — SCÉNARIO 7: UN GARÇON ET TROIS FILLES
Lizhan, Claudine, Antoine, Leïla et 3 chaises

Zhan	Claudine	Antoine	Leïla	Thème	Cliché
Ce que l'on voit regarde et suit puis nt. donne des coups dans l'air avec son poing	Ce que l'on voit fait rapidement une torsade folle	Ce que l'on voit fait avec ses mains le geste de tordre	Ce que l'on voit ne fait rien indique sa lassitude	CONCERTATION, COOPÉRATION	54,33;00 cliché 5 
	elle s'assoit sur la chaise, continue la coiffure puis met le capuchon sur la tête de Leïla	aide Claudine pour le capuchon			55,02;06 cliché 6 
		porte ses mains à ses poignets et les met en queue	geste de solidarité	SOLIDARITÉ	55,19;28 cliché 7 
		fait des signes avec ses mains	initie un changement de position		56,10;04 cliché 8 
				tout le monde bouge	56,15;03 cliché 9 
assise sur chaise 3 sourit, mouvement des mains	assise au centre sourit, passe mains dans ses cheveux	debout à dire se tord de rire, bouge mains	assise sur chaise 1 fait des mouvements avec ses mains		56,25;03 cliché 10 
se lève	offre, sans conviction, sa chaise à Antoine	refuse		GALLARDOISE, EMBARRAS	56,35;17 cliché 11 
se rassoit	se lève et s'assoit par terre entre les pieds de Leïla et les pieds de sa chaise	accepte et se dirige vers la chaise			56,46;02 cliché 12 






A.7 — SCÉNARIO 7: UN GARÇON ET TROIS FILLES
Lizhan, Claudine, Antoine, Leila et 3 chaises

Zhan Ce que l'on voit	Claudine Ce que l'on voit	Antoine Ce que l'on voit	Leila Ce que l'on voit	Thème	Cliché
Baïlle	Ce qui est suggéré	Ce que l'on voit	Ce qui est suggéré	ENNUI	56:49:22 cliché 13
agit ses genoux et regarde droit devant elle	ennuie	adore se faire jouer dans les cheveux	soupire		56:57:01 cliché 14
		se tasse vers Laila			
			fait un signe d'encouragement avec ses poignes en l'air, rit et fait «hum, hum»	ENTHOUSIASME	57:27:10 cliché 15
montre qcc du doigt au plafond en donnant des coups de coudes à Antoine		regarde la plafond et le montre également	regarde également en l'air puis met ses mains devant ses yeux	MIMÉTISME	57:47:23 cliché 16
tape des pieds	musicalement	tape ses cuisses avec ses mains	tape des mains	JEU, COMPLICITÉ	58:22:07 cliché 17
	chemin = lbooknicolebenoit / nicolebenoit.doc / doctorat / thèse / métho -scénario/syn- / synopsis / Synopsis- 7 .doc		plaisir de changer d'activité		58:29:15 cliché 18
				sortie	58:30:27 cliché 19
synopsis				de 58:31:28 à 59:03:08	58:31:28 cliché 20
				fin du tape	

A.8 — SCÉNARIO 8: LA CHAISE MUSICALE
Nicolas, Lian, Fanny et 2 chaises

Nicolas Ce que l'on voit	Ce qui est suggéré	Lian Ce que l'on voit	Ce qui est suggéré	Fanny Ce que l'on voit	Ce qui est suggéré	Thème de 00:00 à 0:27:09 - 2 chaises entrée	Cliché
							00:24:10 cliché 0
						cliché (media): chemin = volumes / disque externe video / Installation:thèse- création / cliché scénario-8	
						entrée à drte du cadre. Nicolas en premier, Lian puis Fanny. Nicolas s'assoit par terre, Lian sur la chaise de drte et Fanny passe devant et s'assoit sur la chaise de gauche	
assis en indien au centre par terre. Jette des regards au plafond, derrière, autour	cherche la provenance du bruit étrange	assise à drte. Jette des regards au plafond, derrière, autour	cherche la provenance du bruit étrange	assise à gauche. Jette des regards au plafond, derrière, autour	cherche la provenance du bruit étrange		
regarde les filles	en attente	tape sur ses cuisses avec ses mains	impatience	fait un geste circulaire de la main	indique l'ensemble et veut initier un jeu	INITIATIVE	00:59:04 cliché 2
prend un temps pour se lever puis marche lentement	ne comprend pas ou ne connaît pas le jeu	se lève, commence à tourner autour des chaises. Elle fait des signes avec la main à Nicolas et s'assoit sur la chaise de drte	veut lui indiquer qu'il doit se bouger sinon il va perdre	se lève, commence à tourner autour des chaises et s'assoit sur la chaise de gauche	elle s'amuse	JEU DE CHAISE MUSICALE	01:01:24 cliché 3 et 01:09:29 cliché 4 INCOMPREHENSION, ATTRAPE-NIGALD
debout au centre des 2 chaises, lorsque Lian se relève, il la pousse et s'assoit sur la chaise	il a perdu le jeu et commence à comprendre	se relève		se lève et se rassoit puis recommence à taper des mains, se lève	se lève et se rassoit puis recommence à taper des mains, se lève	JEU DE CHAISE MUSICALE	01:28:22 cliché 5
se retrouve debout au centre	un peu penaud	assise à gauche, lève les bras au ciel	signe de victoire	s'assoit à drte	VICTOIRE		01:33:06 cliché 6
s'assoit par terre puis se tourne vers le rideau	s'implique ds le jeu de Lian	entre ses pieds dans le trou de la chaise et tourne le dos à la caméra	initie un nouveau jeu	entre ses pieds dans le trou de la chaise et tourne le dos à la caméra	imité Lian	JEU DE CHAISE A L'ENVERS, MUTINERIE	02:15:00 cliché 7

A.8 — SCÉNARIO 8: LA CHAISE MUSICALE
Nicolas, Lian, Fanny et 2 chaises

Nicolas	Lian	Fanny	Thème	Cliché
Ce que l'on voit se tourne vers Fanny et la regarde, sourit	Ce que l'on voit perd l'équilibre	Ce que l'on voit râle, passe la main dans les cheveux et se lève	Ce qui est suggéré inattention, et moqueuse face à son geste manqué	04:59:02 cliché 14 
de sa chaise se penche vers le plancher	tentative de réparer ou cacher l'accroc	s'accroupit devant sa chaise vers le plancher. Se rassort, puis se relève et lève sa chaise enla tenant dans ses mains	tentative de réparer l'accroc repositionnée. Reperage???	05:15:18 cliché 15 
sort vers la droite en parallèle avec le cadre	sort vers l'avant à droite	sort à droite en longeant le fond		05:47:18 cliché 16 
				05:51:01 cliché 17 
	chemin = ibooknicolebenoit / nicolebenoit.doc / doctorat / thèse / métho.-scénario/syn. / synopsis / Synopsis-8.doc		fin de l'image sortie	05:51:23 cliché 18 
synopsis			fin du son 05:52:01 05:51:23 à 06:05:02 - 2 chaises; 06:09:00 entrée des techniciens jusqu'à 07:45:11	

A.9 — SCÉNARIO 9: HEURTS
Leïla, Nicolas et 1 chaise

[illegible]

A.9 — SCÉNARIO 9: HEURTS
Leïla, Nicolas et 1 chaise

Leila	Nicolas	Thème	Cliché
elle se remmet son coude sur le genou de Nicolas	<p>il sourit et soupire</p> <p>il frotte 2 répétées de la touchoir de la main mais elle ne le voit pas</p> <p>il veut encore lui toucher le bras</p>	<p>Co. ou. est soupire</p> <p>insulte</p>	15:12:03 cliché 19
elle remet son coude sur le genou de Nicolas	<p>il lui fait plusieurs petits gestes significatifs</p> <p>lui montre ses poings</p> <p>il pousse son visage avec ses 2 mains</p>	<p>persuasion, avertissement</p> <p>ROTEMENT INITIATIVE</p> <p>REFUS</p>	15:17:08 cliché 20
elle accuse le coup mais se prend la tête à 2 mains			15:18:17 cliché 21
elle retire la tête en signe d'apogée	<p>montrée du doigt les chaussures de Leila et puis montre son nez et puis met son doigt dans sa bouche ouverte</p>	<p>les chaussures pourriez me faire dégoûter</p> <p>ABROGANCE</p>	15:18:14 cliché 22
elle indique du doigt les chaussures de Nicolas		DEGAIN	15:06:28 cliché 23
elle met son doigt dans sa bouche ouverte	<p>elles me font dégoûter</p>		15:07:04 cliché 24
elle met son capuchon	<p>il veut se couvrir et se cacher de lui (elle sait se défendre mais n'aime pas ça)</p>	REFL	
elle recule de la tête et le capuchon descend	<p>il tend le main vers les lunettes colorées de Leila et essaie une petite chose</p> <p>il se lève et lui frotte la tête de sa main gauche</p>	<p>signe d'avoir perdu la tête, désagréable</p> <p>RUDESSÉ</p> <p>face à celle qui lui a fait perdre le capuchon</p>	15:13:17 cliché 25
A	<p>sort par la droite du cadre</p>	Sortie	15:37:06 cliché 26
son corps est projeté vers l'avant sous le coup. Se lève et sort par la droite du cadre	<p>fin du son 15:47:10</p> <p>fin de l'image 15:37:15 à 37:57:11 chute</p>		15:37:15 cliché 27

Chaplin =
 boucinobenoit /
 nicolebenoit.doc /
 doctorat / thèse /
 mémo - scénario / syn. /
 synopsis / Synopsals -
 9.doc

APPENDICE B

LES ÉCRITURES FICTIONNELLES

B.1	Écriture fictionnelle 1: <i>Fou-rire</i> – Claudine, Lian et 5 chaises	185
B.2	Écriture fictionnelle 2: <i>Ennui</i> – Antoine, Fany, Claudine, Nicolas, Zhan et 5 chaises.....	187
B.3	Écriture fictionnelle 3: <i>La guerre des pouces</i> – Fany, Nicolas, Leïla, Antoine, Lian et 5 chaises	188
B.4	Écriture fictionnelle 4: <i>Mes lunettes fumées</i> – Zhan, Fany, Lian, Claudine, Leïla et 5 chaises	189
B.5	Écriture fictionnelle 5: <i>Danse</i> – Antoine, Nicolas et 5 chaises	190
B.6	Écriture fictionnelle 6: <i>Sit-ups</i> – Lian, Nicolas et 5 chaises	192
B.7	Écriture fictionnelle 7: <i>Un garçon et trois filles</i> – Zhan, Claudine, Antoine, Leïla et 3 chaises.....	193
B.8	Écriture fictionnelle 9: <i>Heurts</i> – Lian, Nicolas et 1 chaise	194

B.1 — ÉCRITURE FICTIONNELLE 1 : *FOU-RIRE*

(Claudine, Lian et 5 chaises)

Le fou rire est un exutoire du pathétisme. Le pathétique désigne quelque chose qui émeut vivement et profondément et qui concerne la sensibilité.

Les événements intérieurs, les perceptions, les injonctions (...) les enfers que nous portons en nous, et leurs abîmes de démente, de sottise, d'erreur et d'anxiété, tout cet univers pathétique, instable et tout-puissant de la vie affective ne se peut absolument pas séparer de ce qui le perçoit (Valéry, Variété IV, 1938, p.178).

Ce qui émeut, bouleverse.

« Qu'est-ce que cet exercice vient faire dans ma vie ? Pourquoi est-ce que j'ai accepté de faire ça ? À quoi ça sert ? De quoi ai-je l'air ?

— Tu devrais prendre cette chaise, non ?

— Non, moi c'est celle-ci. Toi, c'est celle-là.

— Elle sait toujours exactement ce qu'il faut faire. Ça m'embête. Mais qu'est-ce qu'on fait là ?

— Puisque je suis à côté d'elle, je ne pourrai pas arrêter de rire. »

Flottement.

« Impossible de réprimer ce rire. Malgré que j'ai l'air d'une folle, je ne peux pas me maîtriser.

— Bon, ça va un peu mieux.

— Ne me regarde surtout pas. Voilà que ça repart! Je suis encore prise d'un fou rire.

— Ça y est, à cause d'elle je ne serai plus capable de me retenir. Pourquoi est-ce qu'on nous a mises ensemble ? »

Flottement.

« Petite accalmie. Je respire. Je me repose les côtes. Je pense fortement à autre chose. J'évite de la regarder. La situation me bouleverse totalement. Je suis dans le vide et sa présence m'inhibe. Je suis terriblement émue.

— Non, elle me regarde! Je repique un fou rire. Elle ne peut jamais se contrôler et à cause d'elle, moi non plus!

— Hé! Ce n'est plus drôle là! Il faut que j'arrête. Je ris, mais au fond je pourrais aussi pleurer. C'est que cette situation me bouleverse profondément. Je me sens abandonnée et je ne sais pas comment agir. De plus, je sais que je suis regardée malgré qu'il n'y ait personne. Tout cela est trop étrange et me rend folle

— Regarde comme elle a le nez rouge. Elle a toujours l'air un peu fou. Aussi rouge que ses chaussures.

— C'est ça ! Ris de moi, maintenant! Il faut que tu en rajoutes et me rabaisse. Pourtant, je suis assez mal à mon aise comme ça.

— Bon! J'ai encore gaffé. Cette attente est interminable.

— Enfin, c'est terminé. Je suis libérée. Quelle joie! »

B.2 — ÉCRITURE FICTIONNELLE 2 : ENNUI

(Antoine, Fanny, Claudine, Nicolas, LiZhan et 5 chaises)

Abattement : Sentiment de lassitude coïncidant avec une impression plus ou moins profonde de vide, d'inutilité... Sentiment de fatigue, de découragement provoqué par l'inaction ou le manque total d'intérêt de quelqu'un ou quelque chose.

Sentiment de désagrément, de contrariété, voire d'inquiétude, motivé par une cause extérieure passagère plus ou moins grave. (Centre national de ressources textuelles et lexicales : <http://www.cnrtl.fr/lexicographie/abattement>)

Mais... que faisons-nous ici au juste ? J'habite mon corps et dans l'ensemble je me sens bien. Quel est alors ce sentiment étrange que j'éprouve ? Je trouve Claudine bien vivante et joyeuse et je trouve Nicolas très entreprenant... et moi alors ?

Un petit jeu de pouces, pour se désennuyer et affirmer sa suprématie. Se désennuyer ? Je ne m'ennuie pas. Ce n'est pas ça. C'est plutôt une impression soutenue de vide et d'inutilité. J'ai une très forte envie de bouger, de m'engager, de changer les choses et me voilà pris dans un piège à vedette.

Tiens ! Un « piège à vedette » est une bien drôle de façon de parler de la situation dans laquelle nous nous trouvons. Cela m'est venu sans que j'y réfléchisse. Je crois que la présence de la caméra y est pour quelque chose. La caméra nous tient compagnie ; elle nous fait face et nous affronte. Elle capte notre image. Mais c'est un objet inerte, une chose sans vie. Elle m'ennuie et m'excite à la fois. C'est contrariant.

Oui, oui, jouons, en rythme, à croiser la jambe. Cela est amusant ou plutôt distrayant pour un instant. Éloigne notre esprit de cette situation difficile. Eh oui, faisons la vague... c'est simple et facile et cela trompe l'inaction.

Je me ronge l'âme à essayer de comprendre et je me sens inutile. J'aimerais ajouter à la situation ; répondre à cette étrange impression que l'on attend quelque chose de moi : quelque chose d'intelligent ou de pratique, qui satisfait un besoin. Pourtant, le fou rire me secoue, la gêne me glace, le ridicule m'habite. Je suis de plomb.

B.3 — ÉCRITURE FICTIONNELLE 3 : LA GUERRE DES POUCES

(Fanny, Nicolas, Leïla, Antoine, Lian et 5 chaises)

Dans la tête de tous.

Je vis un moment sans qualités, ordinaire tel un début de fête qui refuse de s'enclencher. Je suis avec un groupe et c'est légèrement pénible.

Des problèmes d'ordre terrestre, continentaux en quelque sorte et sans la moindre importance (Cocteau, Lettre aux Américains, 1949, p. 87).

Mon individualité se dilue légèrement dans le gris du mélange fade des autres. On peut bien faire des tentatives pour tenter de combattre la morosité de l'ensemble qui s'installe de plus en plus à mesure que les secondes avancent. Nicolas, par exemple, il voudrait bien que quelque chose se passe. Il sollicite Antoine dans un petit jeu de mains pas trop vilain. Mais leur position respective sur les chaises fait en sorte qu'ils doivent passer devant la poitrine naissante de Leïla. Elle se sent inutile, ridicule et légèrement agressée, je le sens. Cela l'ennuie.

Ou bien, Leïla voudrait initier une séquence de jambes croisées. Elle est assise au centre des 5 et au centre des chaises et au centre de l'action. Alors que Fanny et Lian sont aux deux extrémités et, placées ainsi de chaque côté, elles font un peu office de décoration; deux gargouilles, en sorte. Fanny veut bien intervenir dans le mouvement dicté par Leïla, et cela principalement pour attirer ou créer un lien avec Nicolas, mais lui, il reste totalement indifférent. Et malgré cette initiative, je vois bien que son cœur n'y est pas. Elle s'ennuie. Elle joue avec des petits élastiques, qu'elle ramasse sur le plancher et étire jusqu'à ce qu'ils se projettent loin devant elle, hors de sa portée. Ou bien elle nous fait de la musique, comme celle du grillon, avec un carton. Lian aussi lance un appât à Antoine, quelque chose de simple, elle lui montre une défectuosité dans la semelle de sa chaussure. Bon ! Cela est un peu niais, mais dans les circonstances cela a son importance. Et Antoine, proie facile, s'exprime avec toutes les facettes de son corps : il se trémousse, projette la tête vers l'arrière, sursaute, sourit, rit, soupire. Nous nous ennuyons à 5. Il y a un malaise.

B.4 — ÉCRITURE FICTIONNELLE 4 : *MES LUNETTES FUMÉES*

(Claudine, Fanny, Leïla, Lian, LiZhan et 5 chaises)

Cinq jeunes filles sont assises sur des chaises. Une d'elles, une grande blonde, porte des lunettes sombres. Celle qui est assise immédiatement à côté d'elle, cheveux noirs et yeux bridés, les lui dérobe. La grande blonde est offusquée, mais pour cacher cette humiliation devant les trois autres, elle est prise de plusieurs fous rires. L'action principale tourne autour de cette dérobade et le jeu se situe uniquement entre ces 2 protagonistes.

Il y a bien un moment où la demoiselle aux lunettes dérobées amorce un jeu de claquage de mains auquel les quatre autres participent. Sinon, cette dernière mène son bal, par la rapidité et l'agressivité, malgré la déception de la blonde. Elle réussit à porter les lunettes la grande majorité du temps. À un moment, la voisine de la bande les attrape, mais, dans une tentative de les passer à une des deux autres jeunes filles, en passant sa main par l'arrière des chaises, notre protagoniste s'en empare à nouveau.

À un autre moment, une diversion est mise en oeuvre par celle qui est à l'extrême gauche. Elle lance sa chaussure vers le centre de l'image où se joue l'action cependant, à part sa copine qui l'imites, cette initiative demeure lettre morte.

Malgré l'exigence posée d'un déroulement très court, il s'installe immédiatement un univers et une histoire

B.5 — ÉCRITURE FICTIONNELLE 5 : *DANSE*
(Antoine, Nicolas et 5 chaises)

Dans la tête de Nicolas

« Pendant que nous attendons pour recevoir et ce vaccin et les filles, je pourrais répéter cette petite chorégraphie que j'aime tant. Je l'ai dans la tête et mes pieds n'ont rien d'autre à faire de plus que d'esquisser les pas. Je sens cette urgence en moi. Hop !, debout !

Si j'invite mon ami Antoine à danser, ce sera plus amusant, moins gênant si quelqu'un arrive et aussi j'aimerais bien danser ça avec un ami. Allez Antoine, lève-toi et viens. Je vais te montrer.

Je vais exécuter les figures, une à la fois. Tu regardes et tu imites. Ce n'est pas bien sorcier. Allez Antoine ! Lève-toi ! Je ne tolère pas que tu n'aimes pas ce que j'aime.

Voilà les premières figures. Et celle-ci qui demande un peu de retenue, un peu de souplesse. Il faut alors s'oublier pour l'exécuter. C'est quand même étrange d'arriver à s'oublier volontairement. La danse, j'adore !

Bon Antoine regarde, maintenant que tu as la base, on va aller plus loin. Et on va enchaîner.

Un, deux et trois, voici le rythme. Tu peux le suivre, c'est facile. Un, deux et trois, on essaye à nouveau ?

Bon, d'accord. Au fond, ça te laisse peu de temps pour intégrer tout ces pas. Tu es correct au fond et je t'aime bien.

Tum, ta, ta, ti, tum, tum. Oh ! C'est vrai, j'ai mon iPod. Je vais écouter la musique. Et je peux même faire entendre à Antoine cette musique sur laquelle vont les pas de la petite chorégraphie.

Bon, voyons, les fils sont emmêlés. Si Antoine se place près de moi, il peut se brancher sur l'autre oreille de l'écouteur et on partage cette musique. Viens écouter Antoine. C'est cool ça. »

Dans la tête d'Antoine

« J'aime ça avoir de lunettes fumées. Ça me détend. Je me demande pourquoi. Ah ! Nicolas a encore envie de bouger. Il ne peut vraiment pas rester assis celui-là. Non. Pas vrai. Il veut que je danse avec lui. Non, mais, il le veut vraiment. Il insiste. J'ai presque envie d'y aller, mais je ne sais pas danser moi. Mais j'ai envie d'y aller. S'il insiste encore un peu, je vais céder. Allez ! J'y vais.

Bon ça c'est simple. Je peux le faire. On doit vraiment avoir l'air fou. Ah ! Ça aussi je peux le faire. Qu'est-ce que les autres pensent de nous. Hop ! Ça, c'est difficile. Hop ! Je suis essoufflé mais c'est amusant. Oh ! Je ne peux pas faire ça. C'est ridicule ce mouvement. Mes pantalons descendent. J'ai les cheveux dans le visage. Je me demande si je serais mieux avec les cheveux courts. Oh ! J'ai complètement raté ce pas. Il faut toujours que Nicolas m'entraîne dans des activités où j'ai l'air fou.

Regarde Nico, on va simplement danser comme ça. C'est tellement plus simple que tes « patentes » compliquées.

Et et puis j'aimerais mieux m'asseoir et essayer de me mettre à l'aise. Zut ! ma gomme ! Elle m'est sortie de la bouche. C'est vraiment bête. Je vais la ramasser, mais je crois que c'est mieux de ne pas la remettre dans ma bouche. Est-ce que Nico m'a vu ? Il a l'air de s'en foutre complètement. Qu'est-ce que je fais de cette gomme gluante ? Je la roule dans mes doigts ? Elle est mouillée, collante et pleine de poils. Je vais m'étirer les jambes un peu. Mais je ne me sens pas à l'aise.

Ah ! Regarde donc ça. Nicolas a son iPod. Écouter de la musique me fait toujours plaisir. Même que parfois ça me calme. Je me sens tellement énervé.

La petite Lian est vraiment cool. Quelle journée de fou ! Ah ! il me prête un écouteur. Si je me rapproche de lui, ça va aller mieux. Nico est vraiment un bon ami. Hum, tum, tum... »

B.6 — ÉCRITURE FICTIONNELLE 6 : *SIT-UPS*

(Nicolas, Lian et 5 chaises)

Il y a cinq chaises. On commence par choisir chacun une chaise du bout et feindre d'ignorer l'autre; après tout pour ce qu'on se connaît. Cela ne peut cependant durer, c'est trop ennuyeux, alors on se retourne et simplement on se rapproche.

« Avec un peu de musique, ce serait mieux.

— On pourrait bouger un peu. Je vais faire quelques sit-ups... oups ma chaise bascule.

— Elle m'énerve. Tiens si je la poussais?

— Vraiment sympathique ce garçon, il me retient de tomber. Peut-être qu'au lieu de m'étirer je devrais collaborer?

— Tu sais comment ça marche ce truc.

— Bien sûr. Je vais te montrer. Voilà! Et si je mettais les lunettes fumées pour me déguiser un peu.

— Wow! Elles te vont super bien!

— Je vais amorcer un jeu. Va-t-il pouvoir me suivre? Il n'a pas l'air très rapide.

— J'en rajoute à son stupide jeu. Va-t-elle pouvoir me suivre? Elle n'a pas l'air vraiment rapide.

On joue un bon moment. En fait, on est en harmonie parfaite pour quelques instants.

— J'en ai assez...

— Victoire! Ça m'excite énormément de me concentrer comme ça quelques minutes! J'y suis arrivée! Et si je refaisais de sit-ups pour lui montrer combien je suis bonne et athlétique!

— Ah! Zut! elle m'énerve vraiment! C'est étrange ces gesticulations, ça me dérange! Je vais la pousser encore et la faire cesser!

— Hé! C'est quoi, là? Tu veux me faire chuter! Ouf! J'ai eu peur. Espèce de brute.

— Qu'est-ce qu'il lui prend? Je n'ai rien fait moi!

— Bon. Il n'y a rien à faire avec ce garçon là. Je me suis peut-être ridiculisée. Qu'est-ce qu'il cherche au juste?

Bon qu'est-ce qu'on pourrait faire maintenant? »

B.7 — ÉCRITURE FICTIONNELLE 7 : *UN GARÇON ET TROIS FILLES*

(Antoine, Claudine, Leïla, LiZhan et 3 chaises)

Chez moi, nous étions 3 filles et un garçon. Il me semble qu'il y avait toujours un de nous qui était de trop. Quoi que nous fassions. Ce sentiment étrange me poursuit encore maintenant que je suis adulte. Ce n'est pas que nous ne formions pas une équipe, loin de là. C'est plutôt comme si trois était le nombre idéal, une trinité, un tout complet. Le quatre faisant appel au canard boiteux, à la patte bancale : le déséquilibre quoi! Je sais, le fait d'être une famille constituée de 3 filles et un garçon semble signifier que le garçon est de trop. Mais ce n'est pas le cas, ce sentiment nous habitait tous.

Je me souviens, il nous arrivait de faire des séances de « cheveux ». Entre frère et soeurs, nous étions si proches que le côté animal ressortait avec force. Nous éprouvions tout le plaisir d'enfouir nos deux mains dans la chevelure douce et soyeuse de l'autre. Vous avez déjà vu une chatte avec sa nouvelle portée de chatons? C'est formidable combien, les yeux fermés, les chatons se collent les uns aux autres, se frottent, s'enroulent jusqu'à ne faire qu'une seule et même grosse boule de fourrure chaude. C'est cet état béni que nous recherchions.

Alors pourquoi chacun de nous portait-il ce sentiment d'être de trop et de tronquer un diamant qui sans notre présence serait proche de la perfection?

B.8 — ÉCRITURE FICTIONNELLE 9: *HEURTS*
(Leïla, Nicolas et 1 chaise)

Résumé de ce qui est vu

Ce plan-séquence est divisé en 3 parties : une première et une dernière dans lesquelles Nicolas est assis sur la chaise et celle du centre où c'est Leïla qui est assise.

Dans la première partie au moment de l'entrée, Nicolas pousse Leïla afin de prendre la chaise en premier. Leïla, debout derrière, lui tape sur la tête avant de lui faire un massage de cou puis de le pousser hors de la chaise, de s'asseoir à son tour et d'accepter de Nicolas qu'il s'asseye sur elle.

La deuxième partie montre Nicolas assis sur le tapis et Leïla sur la chaise. Il y a un flottement au bout duquel Nicolas fait des signes qui incommode Leïla qui le frappe. Un autre flottement jusqu'au moment où Nicolas se lève et fait mine de baisser son jean. Nicolas frappe Leïla; Leïla frappe Nicolas puis encore un flottement.

Leïla se lève et passe la chaise à Nicolas puis elle s'assied par terre devant lui. Ils se touchent brusquement et se taquent. Leïla se pousse régulièrement pour échapper au jeu. Nicolas lui met le capuchon. Sortie.

Lui : Voilà! Il n'y a qu'une chaise. Je ne me laisserai pas avoir cette fois. Je veux cette chaise.

Qu'est-ce que l'attirance?

Cette forme de chaleur qui m'envahit en te voyant ou l'envie de fuir cet insoutenable ensorcellement?

Il me semble marcher comme un aveugle dans le monde.

J'admets que nous avons été amis toi et moi.

Je me rends compte que quelque chose s'est brisé!

Mais je ne comprends pas!

Aujourd'hui, je n'ai pas de guide. Le terrain est neutre et le jeu est ouvert. Toutes mes pulsions sont en chaudières devant cet œil électronique qui me trouble!

Toi et moi, telles des bêtes fauves enfermées dans un petit enclos noir : malgré l'absence et le vide, on nous voit.

Nous sommes des appâts devant la voracité de l'image.

Je sais que je ferai tout pour attirer l'attention, pour me mettre en valeur. Jusqu'à t'ignorer. Jusqu'à te blesser. La fièvre m'habite.

J'oublie qui tu es, je ne sens que ton énergie vivante et troublante. Et plus j'avance, moins je vois et moins je comprends.

Mon désir est pourtant plein d'autres sentiments : beauté, douceur, plaisir.

Je n'arrive pas à saisir quelque chose de celui que je suis ou de celui qu'on voudrait que je sois.

Cet œil électronique qui me regarde voit-il mon vrai visage? Un autre que celui que je vois lorsque je me regarde dans le miroir?

Toi, mon amie d'hier, tu n'existes pas. Ce qui est réel ne m'intéresse pas!

Je me cherche et je ne veux pas que vous le sachiez.

FIN

LISTE DES RÉFÉRENCES

- Abramovic/Ulay. 1980. *Relation Work and Detour*. Pays-Bas: Nijmegen. En ligne : < <http://www.moreeuw.com/histoire-art/biographie-marina-abramovic.htm#marina-abramovic> >. Consulté le 26 avril 2007.
- Acrodelo, Linda et Susan Goodwyn. 2000. *Baby Minds: Brain-Building Games Your Baby Will Love*. New-York: Bantam Books, 209 p.
- Agostini, D. et all. 2004. *Regard*. Coll. «Adolescence», no 49. Paris: L'Esprit du temps, p. 453-669.
- Aitken, Ian (dir. publ.). 1998. « Introduction », *The Documentary Film Movement An Anthology*. Edinburg : Edinburg University Press, p.1-68.
- Alibert, Jean-Louis. 2008. *Le son de l'image*. Grenoble : Presses universitaires de Grenoble, 128 p.
- Alvi, Anjum. 2001. «The Category of the Person in Rural Punjab» in *Social Anthropology*, vol. 9, no 1. Royaume-Uni: Cambridge University Press. p. 45-63.
- Amiel, Vincent. 2005. *Esthétique du montage*. Coll. «Armand Colin Cinéma». Paris: Armand Colin, 134 p.
- Anders, Peter. 1998. *Envisionning Cyberspace*. New York: McGraw Hill, p. 17-79.
- Andrieu, Bernard. 1993. *Histoire du corps au XX^e siècle*. Paris: l'Harmattan, 451 p.
- _____. 2002. *La nouvelle philosophie du corps*. Coll. «Réponses philosophiques». Paris: Érès, 238 p.
- Aristote (trad. J. Hardy). 1996. *Poétique*. Coll. «Tel». Paris: Gallimard, ch. XIV, 140 p.
- Artaud, Antonin. 1952. *Lettres d'Antonin Artaud à Jean-Louis Barrault*. Paris : Bordas, 182 p.
- Ascott, Roy. 1996. «L'architecture de la cyberception» in *Les cinq sens de la création*. Paris: Champ Vallon. p. 191.
- Aslan, Odette. 2000. *Le corps en jeu*. Coll. «Arts du spectacle». Paris: CNRS, 420 p.

- Asselin, Olivier et Alain Depocas (cons. spéciaux). 2004. «Écrans numériques_digital screens» in *Parachute no 113*. Montréal: Parachute.
- Barthes, Roland, et al. 1977. *Poétique du récit*. Paris: Seuil, 180 p.
- _____. 1964. « Le théâtre de Beaudelaire » dans *Essais critiques*. Paris : Seuil, p. 41-47.
- Bateson, Gregory. 1972. *Steps to an Ecology of Mind*. New York: Ballantine Books, 541 p.
- Bellaïche, Philippe. 2004. *Les secrets de l'image vidéo: colorimétrie, éclairage, optique, caméra, signal vidéo, compression numérique, formats d'enregistrement, formats d'images*. Paris: Eyrolles, 430 p.
- Belting, Hans. 2003. Invité au séminaire de Serge Tisseron donné au Collège de France. En ligne : www.ima.fr/inatheque/activites/college/pdf/2003/college/_04_03_2. Consulté le 26 avril 2007.
- Bellour, Raymond. 1990. *L'entre-images*. Paris: La Différence, p. 151-159.
- Benmussa, Simone. 2000. «Le geste quotidien et ses transpositions» in *Le corps en jeu*. Paris: CNRS, p. 151-160.
- Benoit, Nicole, Chantal duPont, Mario Côté, Paul Landon, David Tomas, Brigitte Kerhervé, Tim Clark et Leila Sujir. 2007. *Dispositifs audio vidéo et enjeux narratifs / Audio video apparatus-narrative stakes*. Montréal : Éditions de l'École des arts visuels et médiatiques de l'UQAM. Un coffret et un DVD.
- Bérard, Serge. 1985. « MOVE, REMOVE », *Parachute no 39*. Montréal: Parachute, p. 25, 26.
- Bergson, Henri. 1965. *Matière et mémoire : essai sur la relation du corps à l'esprit*. 72^e éd. Paris: Les Presses universitaires de France, 282 p. En ligne: <http://dx.doi.org/doi:10.1522/cla.beh.mat>. Consulté le 16 juillet 2009.
- _____. 1968. *Durée et simultanéité. À propos de la théorie d'Einstein*. 7^e éd. Paris: Les Presses universitaires de France, 216 p. En ligne: <http://dx.doi.org/doi:10.1522/cla.beh.dur>. Consulté le 16 juillet 2009.
- _____. 1969. *La pensée et le mouvant. Essais et conférences*. 79^e éd. Paris: Les Presses universitaires de France, 294 p. En ligne: <http://dx.doi.org/doi:10.1522/cla.beh.mat>. Consulté le 16 juillet 2009.
- Berschand, Jean. 2002. *Le documentaire. L'autre face du cinéma*. Paris: Cahiers du cinéma, 96 p.

- Bertaux, Daniel. 1997. *Les récits de vie: Perspective ethnosociologique*. Paris: Nathan, 129 p.
- Berthoz, Alain. 1997. *Le sens du mouvement*. Paris: Odile Jacob, 345 p.
- _____ et Gérard Jorland (dir.). 2004. *L'empathie*. Paris: Odile Jacob, 308 p.
- Birraux, Annie. 1990. *L'adolescent face à son corps*. Coll. «Émergences». Paris: Universitaires, 180 p.
- _____. 2004. *Le corps adolescent*. Paris: Bayard, 176 p.
- Bishop, Claire. 2005. *Installation Art: A Critical History*. New York: Routledge, 144 p.
- Bolter, Jay David et Diane Gromala. 2003. *Windows and Mirrors: Interaction Design, Digital Art, and the Myth of Transparency*. Cambridge, Massachusetts and London, England: The MIT Press, 173 p.
- Bourriaud, Nicolas. 1989. «The Trailer Effect» in *Flash Art*. nov.-déc. 1989. Milan: Milano, p. 112-115.
- _____. 1990. «Un art de réalisateur» in *Art Press* n° 147. Paris: Art Press, p. 48-50.
- _____. 2001. *Esthétique relationnelle*. Coll. «Documents sur l'art». Dijon: Les presses du réel, p. 67-81.
- Borges, Jorge Luis . 1983. *Fictions*. Paris: Gallimard, 185 p.
- Brecht, Bertolt. 1972. *Écrits sur le théâtre 1*. Paris : L'Arche, 659 p.
- Bush, Vannevar. 1945. « As We May Think » in Dovey, Jon. 2001. « Notes Towards a Hypertextual Theory » voir Reiser, Martin and Andrea Zapp, 2001, p. 135-145.
- Carrière, Jean-Claude. 1994. *Raconter une histoire: quelques indications*. Paris: La féminis, 132 p.
- Chastel, André. 2001. *Le geste dans l'art*. Paris: Liana Levi, 93 p.
- Chion, Michel. 1988. « Les deux espaces de la musique concrète » in *L'espace du son*, Francis, Dhomont (dir. publ.). Belgique : Ohain, Musiques et recherches.
- _____. 1990. *L'audio-vision: Son et image au cinéma*. Paris: Nathan, p. 168-181.

- Christin, Anne-Marie (dir. publ.). 1988. *Ecritures III: espaces de la lecture*. Actes du colloque de la Bibliothèque publique d'information et du Centre d'étude de l'écriture, université Paris VII. Paris: Centre Georges Pompidou, Retz, 107 p.
- _____. 1995. *L'image écrite: ou la déraison graphique*. Coll. «Idées et recherches». Paris: Flammarion, 245 p.
- _____. 1997. *L'écriture et l'image*. En ligne: <www.ina.fr/inatheque/activites/college/pdf/1997/college_08_01_1997.pdf>. Consulté le 17 novembre 2005.
- _____. 2004. «Espace et mémoire: les leçons de l'idéogramme» in *Protée*, vol. 32, no 2. En ligne: <<http://www.erudit.org/revue/pr/2004/v32/n2/011169ar.html>> Consulté le 17 janvier 2005.
- Cipriani-Crauste, Marie et Michel Fize. 2005. *Le bonheur d'être adolescent*. Ramonville Saint-Agne: Érès, 205 p.
- Coulon, A. 2002. *Ethnométhodologie*, Coll. «Que sais-je ?», no 2393. Paris: Presses universitaires de France, 128 p.
- Courchesne, Luc. 1993. *Portrait de famille/Family Portrait*. Installation vidéo interactive.
- _____. 2000. *Panoscope 360°*. Oeuvre médiatique immersive. <<http://www.panoscope360.com/historyen.html>>. Consulté le 22 août 2008.
- _____. s.d. «TOT – Projets de recherche » in *Dispositifs*. En ligne : <http://tot.sat.qc.ca/dispositifs_panoscope.html>. Consulté le 11 juillet 2009.
- Cubitt, Sean. 2001. «*Spreadsheets, Sitemaps and Search Engines*» voir Reiser, Martin et Andrea Zapp (dir. publ.), 2002, p. 3-13.
- Dagognet, François. 1992. *Le corps multiple et un*. Coll. «Les empêcheurs de tourner en rond». Paris: Les laboratoires Delagrangé/Synthélabo, 216 p.
- Danan, Joseph. 1999. « Écritures dramatiques que le cinéma travaille (Durif, Koltès, Caron, Motton, Vinaver) », in *L'Annuaire théâtral*, no 26. Québec : CRELIQ, Université Laval, p. 56-68.
- Decety, Jean. 2004. Voir Berthoz, A. et Gérard Jorland (dir.), 2004, p. 56.
- de Mèredieu, Florence. 2003. *Arts et nouvelles technologies: art vidéo, art numérique*. Bologne: Larousse, 239 p.

- Deleuze, Gilles et Félix Guattari. 1980. «1. Introduction: rhizome» in *Mille plateaux: capitalisme et schizophrénie*. Coll. «Critique». Paris: Minuit, p. 9-37.
- Deleuze, Gilles. 1981. « Deleuze / Image mouvement image temps: Cours Vincennes - St Denis : Bergson, Matière et Mémoire - 05/01/1981 ». In *Les cours de Gilles Deleuze*. En ligne. <<http://www.webdeleuze.com/>>. Consulté le 16 juillet 2009.
- _____. 1982. « Deleuze / Image mouvement image temps: Cours Vincennes - St Denis : Bergson, Matière et Mémoire - 00/00/82 ». In *Les cours de Gilles Deleuze*. En ligne. <<http://www.webdeleuze.com/>>. Consulté le 16 juillet 2009.
- _____. 1983. *Cinéma I. L'image-mouvement*. Coll. «Critique». Paris: Minuit, 298 p.
- _____. 1985. *Cinéma 2: L'image-temps*. Coll. «Critique». Paris: Minuit, 379 p.
- _____. 1990. *Pourparlers 1972-1990*. Paris: Minuit, 290 p.
- Deren, Maya. 1943. *Meshes of the afternoon*, collaboration Alexander Hammid, musique Teiji Ito, film, 14 min. En ligne : <<http://www.sensesofcinema.com/contents/directors/02/deren.html>>. Consulté le 7 mai 2007.
- Després, Aurore. 1998. *Travail des sensations dans la pratique de la danse contemporaine: logique du geste esthétique*. Thèse de doctorat, Paris, Université Paris VIII-St-Denis, Coll. «Thèse à la carte». Paris:Diffusion ANRT, 561 p.
- Didi-Huberman, Georges. 2004. « L'image est le mouvant. », *Intermédialités no 3 « Devenir Bergson »*. En ligne: <<http://cri.histart.umontreal.ca/intermedialites>>. Consulté le 16 juillet 2009.
- _____. 2005. *Gestes d'air et de pierre: corps, paroles, souffle, image*. Paris: Minuit, 84 p.
- Didier, Béatrice. 1976. *Le journal intime*. Paris: Presses universitaires de France, 205 p.
- Dinkla, Söke. 2001. «The Art of Narrative towards the Floating Work of Art» voir Reiser, Martin et Andrea Zapp (dir. publ.). 2002, p. 27-42.
- Dovey, Jon. 2001. « Notes Toward a Hypertextual Theory of Narrative» voir Reiser, Martin et Andrea Zapp (dir. publ.). 2002.

- Drouin-Hans, A.M. (dir. publ.). 1995. *Le corps et ses discours*. Coll. «Conversciences». Paris: l'Harmattan, 167 p.
- Dubois, Christine. 1991. «Polyptyques. Le tableau multiple du moyen-âge au vingtième siècle», *Parachute no 61*. Montréal: Parachute, p. 47-49.
- Dubois, Philippe. 1987. «Godard et la lettre» in *2^e Semaine internationale de vidéo. Genève 1987*. Genève: Les Auteurs et Saint-Gervais MJC, p. 25-27.
- _____. 1992. «Les métissages de l'image» in *La recherche photographique*, no 13. Paris: Paris Audiovisuel, Presses universitaires de Vincennes, p. 24-35.
- _____. 1995. «Vidéo et écriture électronique. La question esthétique» in *Esthétique des arts médiatiques*, Tome 1, Poissant, Louise (dir.). Coll. «Esthétique». Ste-Foy: Presses de l'Université du Québec, p. 157-173.
- _____. 1998. «La question vidéo face au cinéma: déplacements esthétiques» in *Cinéma et dernières technologies*. Coll. «Arts et cinéma». Paris: DeBoeck Université, p. 189-205.
- Duguet, Anne-Marie. 1988. «Dispositifs» in *Communications*, no 48. Paris: Seuil, p. 221-242.
- _____. 2002. *Déjouer l'image: Créations électroniques et numériques*. Nîmes: Jacqueline Chambon, 221 p. (CD-ROM incl.).
- Durand, Gilbert. 1964. *L'imagination symbolique*. Paris: Presses universitaires de France, 128 p.
- _____. 1990. *Structures anthropologiques de l'imaginaire*. Paris: Dunod. In «Composition et procédés littéraires» En ligne: <www.univ-lille3.fr/theses/guisgand_philippe/html/these_body.html#r_1>. Consulté le 15 novembre 2006.
- Durand, J.M. 1988. «Lecture d'un texte divinatoire babylonien» in *Écritures III: Espaces de la lecture*. Coll. «Bibliothèque publique d'information, Centre Georges Pompidou». Paris: Retz, 107 p.
- Durand, Régis. 1997. «Un peu de temps à l'état pur...: Notes sur les *Film Works* de Wyn Geleynse» in Gingras, Nicole, «L'image inséparable de son mouvement». *Exposition au Centre d'art contemporain de Basse-Normandie 12 septembre – 29 novembre 1997* (catalogue).
- _____ et N. Gingras (essais de). 1997. *Wyn Geleynse : projections*. Catalogue d'exposition (Centre d'art contemporain de Basse-Normandie, du 12 sept. au 29 nov. 1997). Hérouville Saint-Clair, 46 p.
- Eco, Umberto. 1965. *L'œuvre ouverte*. Paris: Seuil, 313 p.

- _____. 1992. « *Intentio lectoris* » notes sur la sémiotique de la réception». Chap. In *Les limites de l'interprétation*, p. 19-47. Paris: Bernard Grasset.
- El Cadi, Hakima Aït. 2008. « Culture adolescente: de quoi parle-t-on? » voir Le Breton, David (dir. publ.). 2008.
- Erny, Pierre. 1997. «Le thème du corps en ethnologie» in Méchin, Colette (dir. publ.), *Usages culturels du corps*. Paris: L'Harmattan, 220 p.
- Fabula : Site de ressources et de rencontre destiné aux chercheurs en études littéraires. En ligne: <www.fabula.org>. Consulté de 2004 à 2009.
- Ferrarotti, Franco. 1983. *Histoire et histoires de vie: la méthode biographique dans les sciences sociales*. Coll. «Sociologies au quotidien». Paris: Librairie des Méridiens, Klincksiek et Cie, 195 p.
- Fize, Michel. 2002. *Le deuxième homme: Réflexions sur la jeunesse et l'inégalité des rapports entre générations*. Paris: Presses de la renaissance, 317 p.
- _____. 2006. *L'adolescence: à propos de l'UN et du MULTIPLE*. Colloque «Adolescences, entre défiance et confiance», Lille/Roubaix, 5-7 avril. En ligne: <http://www.lille.iufm.fr/spirado/img/pdf/texte_57.pdf>. Consulté le 24 février 2007.
- Forsyth, Donelson R. 1983. *Group Dynamics*. Californie : Brooks/Cole, 596 p.
- Freud, Anna. 1949. *Le moi et les mécanismes de défense*. Paris: Presses universitaires de France, 166 p.
- Freud, Sigmund. 1940. «Deuil et mélancolie» in *Métapsychologie*. Coll. «Idées». Paris: Gallimard, p. 148-149 cité dans Campeau, Sylvain. 1993. «Wyn Geleynse: Souvenirs de personne», *Parachute*, no 69. Montréal: Parachute, p. 12.
- _____. 1969. *Le rêve et son interprétation*. Paris: Gallimard, 573 p.
- Fuchs, Catherine. 1996. *Les ambiguïtés du français*. Paris: Ophrys, 184 p.
- Gagnon, Jean. 2001. « Rencontre aveugle dans le cyberspace ou la figure parlante » in *Artintact 2*. Montréal : Fondation Daniel Langlois pour l'art, la science et la technologie. En ligne : <<http://www.fondation-langlois.org/flash/f/stage.php?NumPage=158>>. Consulté le 14 mars 2007.
- Garneau, Michèle. 2001. « Effets de théâtralité dans la modernité cinématographique » in *L'annuaire théâtral no 30*. Ottawa : Centre de recherche en civilisation canadienne, p. 24-39.

- Garrel, Thierry. 2000. *Juste une image*. Paris : Jeu de Paume. En ligne : <<http://www.derives.tv/spip.php?article125>>. Consulté le 20 juillet 2009.
- Gaudreault, André et François Jost. 2005. *Le récit cinématographique*. Coll. «Armand Colin Cinéma». Paris: Armand Colin, 159 p.
- Gauthier, Benoit (dir. publ). 2003. *Recherche sociale: de la problématique à la collecte de données*. Montréal: Presses de l'Université du Québec, 619 p.
- Garfinkel, H. 1984. *Studies in Ethnomethodology*. Cambridge: Polity press, 160 p.
- Gardies, André et Jean Bessalel. 1992. *200 mots-clés de la théorie du cinéma*. Paris: Éditions du cerf, 225 p.
- Gayon, Jean et P.F. Moreau (dir. publ.). 1998. «Corps et individuation» in *Annales doctorales no 1*. Actes de la journée d'études organisée par le Centre Gaston Bachelard de Recherches sur l'Imaginaire et la Rationalité, U. de Bourgogne. Dijon: Universitaires de Dijon, 132 p.
- Gebauer, Gunter et Christoph Wulf. 2004. *Jeux, rituels gestes: Les fondements mimétiques de l'action sociale*. Coll. «Anthropologie». Paris: Anthropos, 295 p.
- Genette, Gérard. 1972. *Figures III*. Coll. «Poétique». Paris: Seuil, 285 p.
- Gervais, Raymond. 1985. « BIG BANG et postmodernité », *Parachute no 39*. Montréal: Parachute, p. 20-24.
- Gilbert, Muriel. 2001. *L'identité narrative. Une reprise à partir de Freud de la pensée de Paul Ricoeur*. Coll. « Le champ éthique no 36 ». Genève : Labor et fides, 277 p.
- Glaser, Barney G. 1978. *Theoretical Sensitivity: Advances in the Methodology of Grounded Theory*. California: The Sociology Press, 164 p.
- Godard, Jean-Luc. 1981. (...) *Lettre à freddy buache: à propos d'un court métrage sur la ville de Lausanne*. France: Demoures, 34 p.
- _____. 1985. *Jean-Luc Godard par Jean-Luc Godard*. Paris : De l'Étoile, 635 p.
- Golder, Gabriela. 2006. *Reocupación*. Installation vidéo. Buenos Aires: Palacio de Correos.
- _____. s.d. *Postales*. En ligne : < <http://www.gabrielagolder.com/> >. Consulté le 23 mars 2009.

- Gosselin, Pierre et Diane Laurier (dir. publ.). 2004. *Tactiques insolites: vers une méthodologie de recherche en pratique artistique*. Montréal: Guérin, 183 p.
- _____ et Éric Le Coguiéc. 2006. *La recherche création: pour une compréhension de la recherche en pratique artistique*. Montréal: Presses de l'Université du Québec, 141 p.
- Guerin, Marie Anne et Catherine Ermakoff. 2006. «Dans le cinéma muet, les corps sont la parole: entretien avec Jean Louis Schefer» in *Vertigo: esthétique et historique du cinéma*, no 28. Paris: Avancées cinématographiques, 80 p.
- Groupe de recherche en arts médiatiques – UQAM. 1996. *Dictionnaire des arts médiatiques*. En ligne: www.com.uqam.ca/~GRAM/c/term/vid/vidt421.html. Consulté de 2004 à 2009.
- Hainard, Jacques (cons.). 1983. *Le corps enjeu*. Catalogue d'exposition: Musée d'ethnographie, Neuchâtel, Suisse, 4 juin 1983-1 janvier 1984. Neuchâtel: Jacques Hainard et Roland Kaehr, 178 p.
- Hall, E.T. 1971. *La dimension cachée*. Paris : Seuil, 254 p.
- Herzogenrath, Wulf. 1986. « L'art vidéo en République Fédérale d'Allemagne » in *Vidéo*. Montréal: Artexte, 263 p.
- Huerre, Patrice. 2001. «L'histoire de l'adolescence: rôles et fonctions d'un artifice.» in *JFP Journal français de psychiatrie*, no 14. Ramonville: Érès, p. 6-8.
- Huser, France. 1976. « Voir, entendre », *Revue d'esthétique*. Coll. « 10/18 ». Paris : Union générale d'édition, 292 p.
- Ishagpour, Youssef. 1995. *Opéra et théâtre dans le cinéma d'aujourd'hui*. Paris: La Différence.
- Jama, Sophie. 1997. *Anthropologie du rêve*. Coll. «Que sais-je?» no 3176. Paris: Presses universitaires de France, 127 p.
- _____. 1998. *La nuit des songes de René Descartes*. Paris: Aubier, 415 p.
- _____. 2004. *L'anthropologie du chef d'oeuvre*. Notes du séminaire donné dans le cadre du doctorat en Études et pratiques des arts, UQAM.
- James, William. 2005. *Essais d'empirisme radical*. Marseille: Agone, 236 p.
- Jeanneret, Yves. 2001. «Écriture et multimedia» in *Histoire de l'écriture*. Paris: Flammarion, p. 387-394.

- Jeffrey, Denis. 2008. « Les rites de passage à l'adolescence ». Voir Le Breton, David (dir. publ.), 2008, p. 97-110.
- Krauss, Annette. 2008. *Hidden Curriculum*. Rotterdam : Episode Publishers, 100 p.
- _____. 2007. *Hidden Curriculum*. Événements et projection vidéo. Les PaysBas: Casco, Office for Art, Design and Theory. En ligne : <http://www.cascoprojects.org/?show>. Consultée le 27 septembre 2007.
- Krauss, Rosalyn. 1976. « *Video : The Aesthetics of Narcissism* », *October* 1. Cambridge, Mass. : MIT Press, p. 51-64.
- Koltès, Bernard-Marie. 1999. *Une part de ma vie. Entretiens (1983-1989)*. Paris : De Minuit, 154 p.
- Lalonde, Joanne. 1992. « Vidéo: mise en scène du quatrième mur », *ETC Montréal* no 20, p. 58-60.
- Lamoureux, Johanne. 1985. « Lieux et non-lieux du pittoresque ». *Parachute* no 39. Montréal: Parachute, p. 10-19.
- Lapoujade, David. 1997. *William James. Émpirisme et pragmatisme*. Paris: PUF, 124 p.
- Lardellier, Pascal, 2008, « Les ados pris dans la toile ». Voir Le Breton, David (dir. publ.), 2008, p. 112-125.
- Leao, Maria. 2002. *La présence totale au mouvement*. Paris: Point d'Appui, 301 p.
- Le Breton, David. 1985. *Corps et sociétés: Essai de sociologie et d'anthropologie du corps*. Coll. « Sociologies au quotidien ». Paris: Méridiens Klincksieck, 230 p.
- _____. 1990. *Anthropologie du corps et modernité*. Paris: Presses universitaires de France, 263 p.
- _____. 1997a. *Du silence. Essai*. Paris: Le Métailié, 282 p.
- _____. 1997b. « Le corps surnuméraire. Imaginaire du corps dans la technoscience » voir Méchin, Colette (dir. publ.), 1997, p. 147-164.
- _____. 1998. *Les passions ordinaires: Anthropologie des émotions*. Paris: Armand Colin, 224 p.
- _____. 2000. «Le comédien et ses doubles» in Méchin, Colette, Isabelle Bianquis-Gasser et David Le Breton, *Le Corps, son ombre et son double*. Paris: L'Harmattan, p. 151-168.

- _____. 2002. *L'adolescence à risque: Corps à corps avec le monde*. Coll.: «Mutations», no 211. Paris: Autrement, 184 p.
- _____. 2003. *Des visages: essai d'anthropologie*. Paris: Métailié, 328 p.
- _____ (dir. de publ.). 2008. *Cultures adolescentes. Entre turbulence et construction de soi*. Paris: Autrement, 179 p.
- Lebrun, Chantal. 1996. «Réel-virtuel : la confusion du sens» in *Futuribles*, no 214. Paris: Futuribles SARL, p. 23-41.
- Lecocq, Gilles. 2004. «Les corps multiples: obstacles ou aides à la formation des intelligences multiples?» in 7^e Biennale de l'éducation et de la formation *Apprendre soi-même, connaître le monde*. Lyon, 14-17 avril 2004. En ligne: <www.inrp.fr/acces/biennale>. Consulté le 27 février, 2007.
- Leray, Christian, et Claude Bouchard (dir. publ.). 2002. *Revue Histoires de vie: Dossier histoires de vie et constructions identitaires*, no 3. Rennes: Presses universitaires de Rennes, 90 p.
- Lestocart, Louis-José. 2004. «Aporie sur l'enfermement, vidéosurveillance et fiction». *Art Press*, no 303. Paris: Art Press, p. 38-42.
- Levy, Pierre. 1994. *L'intelligence collective : pour une anthropologie du cyberspace*. Paris : Découverte, 243 p.
- Lodge, David. 1992. *L'art de la fiction*. Paris: Rivages, 308 p.
- Loubier, Patrice. 1997. « L'idée d'installation. Essai sur une constellation précaire » in Bérubé, Anne et Sylvie Coton (dir. publ.). *L'installation. Pistes et territoires. L'installation au Québec 1975-1995. Vingt ans de pratiques et de discours*. Montréal: Centre des arts actuels SKOL, p. 13-35.
- Lounder, Barbara. 1993. « Janet Cardiff ». *Parachute no 71*. Montréal: Parachute, p. 40-41.
- Lupien, Jocelyne. 2004. «L'intelligibilité du monde de l'art» in *Espaces perçus, territoires imagés* (dir. Stefania Caliendo). Paris: L'Harmattan.
- _____. 2005. « Citer l'autre pour mieux se représenter dans les arts visuels » in *Citer l'autre*, sous la dir. de Popelard, Marie-Dominique et Anthony Wall, p. 159-168. Paris : Presses Sorbonne Nouvelle.
- Lyotard, Jean-François. *Pérégrinations loi, forme, événement*. Paris: Galilée, 133 p.

- Magnan, Christian. 1990. *La nature sans foi ni loi*. Paris: Éd. Belfond/Sciences, 219 p. En ligne: <<http://www.lacosmo.com/nature.html>>. Consulté le 16 juillet 2009.
- Martin, Agnes. 1973. *On the Perfection Underlying Life*. Notes d'une conférence donnée à l'*Institute of Contemporary Art*, Université de Pennsylvanie, Philadelphie, le 14 février 1973. Notes manuscrites photocopiées, 25 p.
- Maza, Monique. 1998 *Les installations vidéos « œuvres d'art »*. Paris : L'Harmattan, 285 p.
- Méchin, Colette (dir. publ.), David Le Breton, Isabelle Bianquis. 1997. *Usages culturels du corps*. Coll. « Nouvelles études anthropologiques ». Paris; Montréal: L'Harmattan, 241 p.
- Merce Cunningham Dance Company. 1965. *Variations V*. Musique : John Cage, Malcolm Goldstein, Gordon Mumma, James Tenney et David Tudor. Films de Stan VanDerBeek. Vidéo de Nam June Paik. Installation. En ligne : <<http://emfinstitute.emf.org/exhibits/images/variations5-260.jpg>>.
- Monnier, Gérard. 1995. *L'art et ses institutions de la Révolution à nos jours*. Paris: Gallimard, 462 p.
- Morris, Robert. 1979. «Notes on sculpture», *Regards sur l'art américain des années soixante* voir Duguet, Anne-Marie, 2002, p. 18.
- Musil, Robert. 1980. *Les désarrois de l'élève Torless roman*. Paris: Seuil, 250 p.
- Muybridge, Eadweard. 1884 – 1885. « *Descending Stairs and Turning Around* »- extrait de la série *Animal Locomotion*. Photographie. En ligne : <<http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Muybridge-1.jpg>>. Consulté le 16 juillet 2007.
- Nancy, Jean-Luc. 2004. *58 indices sur le corps et Extensions de l'âme*. Coll. «Nouveaux essais Spirale». Québec: Nota bene, 121 p.
- Oechsler, Monika. 1998. *High Anxieties*. Installation vidéo projection multicanal, 3 min 10 s. U.K.: Film and Video Umbrella. En ligne: <<http://www.monikaoechsler.co.uk/>>. Consulté le 22 août 2008.
- _____. 1998-2001. *High Achievers*. Installation vidéo projection multicanal, 3 min 50 s. U.K.: Monika Oechsler. En ligne: <<http://www.monikaoechsler.co.uk/>>. Consulté le 22 août 2008.
- _____. 2007. *Art Video Exchange*. En ligne: <<http://www.artvideoexchange.com/2007Pages/England/oeschler.html>>. Consulté le 11 février 2009.

- Ouellet, Pierre. 2003. «Image manquante. Cinétique de l'affect» in *Le sens de l'autre. Éthique et esthétique*. Montréal: Liber, 250 p.
- Paul, Christiane. 2003. *L'art numérique*. Coll. «L'univers de l'art». Londres: Thames and Hudson, 220 p.
- Païni, Dominique. 1998. «Projections, les transports de l'image» in *Catalogue d'exposition, document d'accompagnement*, Le Fresnoy, 29 avril au 7 juin 1998.
- Parfait, Françoise. 1999. «Le vidéographe, espace de la disparition» in *Magasin*. Grenoble. En ligne: <www.synesthésie.com/syn08/parfait/>. Consulté le 22 mai 2007.
- _____. 2001. *Vidéo: un art contemporain*. Paris: Du Regard, 367 p.
- Payant, René. 1985. « Une ambiguïté résistante ». *Parachute no 39*. Montréal: Parachute, p. 6-9.
- _____. (dir. publ.). 1986. *Video*. Montréal: Artexte, 263 p.
- Périneau, Sylvie. 2005. «Les espaces suggestifs du film-annonce» in *Le film architecte* (sous la dir. de Anne Goliot-Lété). Paris: L'Harmattan, p. 167-184.
- Peyret, Jean-François. 1998. « Texte, scène et vidéo » in Picon-Vallin, Béatrice (dir. publ.), *Les écrans sur la scène*. Lausanne : L'Âge d'homme, p. 279-290.
- Picon-Vallin, Béatrice. 2001-2002. « La mise en scène : vision et images » in *La scène et les images, Les Voies de la création théâtrales 21*. Paris : C.N.R.S. Section « Arts du spectacle », 404 p.
- Pineau, Gaston, et Jean-Louis Le Grand. 1993. *Les histoires de vie*. Coll. «Que sais je?». Paris: Presses universitaires de France, 126 p.
- Poirier, Jean, Simone Clapier-Valladon et Paul Raybaut. 1983. *Les récits de vie: Théorie et pratique*. Paris: Presses universitaires de France, 238 p.
- Proust, Marcel. 1927. *Le temps retrouvé*. Coll. «La Pléiade», Tome IV. Paris: Gallimard, p. 879-880.
- Prud'Homme, Caroline. 2004. *Préface. L'entre-deux, un espace créateur*. Colloque «L'entre-deux». Université de Toronto (SESDEF). En ligne: <www.chass.utoronto.ca/french/SESDEF/entredeux>. Consulté le 01 novembre 2006.

- Rege Colet, Nicole. 1993. *Pluridisciplinarité, interdisciplinarité, transdisciplinarité: quelles perspectives en éducation?*. Genève: Université de Genève, Cahiers de la section des sciences de l'éducation, no 71, p. 16-34.
- Reiser, Martin et Andrea Zapp. 2002. *New Screen Media: Cinema/Art/Narrative*. Londres: British Film Institute, 336 p.
- Richardson, L. 2000. «New Writing Practices in Qualitative Research» in *Sociology of Sport Journal*, vol. 17, no 1. Utrech: Annelies Knoppers, University of Utrecht, p. 5-19.
- Ricoeur, Paul. 1983-1985. *Temps et récit*, «Le temps raconté», vol. 3. Paris: Seuil, 533 p.
- _____. 1990. *Soi-même comme un autre*. Paris: Seuil, 424 p.
- Risset, Jean Claude. 1988. « Quelques observations sur l'espace et la musique aujourd'hui » in *Espace du son*, Francis Dhomont (dir. publ.). Belgique : Musiques et recherches.
- Rush, Michael. 2000. *Les nouveaux médias dans l'art*. Paris : Thames & Hudson SARL, 224 p.
- Saad, Myriam. 2003. *Le processus somatique comme tremplin identitaire: récit autoethnographique*, Mémoire de maîtrise. Montréal: UQÀM, 115 p.
- Schafer, Murray. 1979. *Le paysage sonore*. Paris: J.-C. Lattès, 388 p.
- Schaeffer, Pierre. 1966. *Traité des objets musicaux essai interdisciplines*. Paris: Seuil, 671 p.
- Schauder, Silke. 1999. «Veni, vidi, Vinci ou: déconstruire *La Joconde*» in *Entre le corps et l'écrit*. Paris, Montréal: L'Harmattan, p. 107-122.
- Schechner, Richard. 2008. *Performance expérimentation et théorie du théâtre aux USA*. Paris: Théâtrales, 533 p.
- Shaw, Jeffrey. 2001. *Place Urbanity*. Installation immersive interactive. En ligne : <http://www.icinema.unsw.edu.au/projects/prj_placeurb.html>. Consulté le 22 juillet 2009.
- _____. 1993. *EVE (Extended Virtual Environment)*. Photographie © Jeffrey Shaw. Installation immersive. En ligne : <<http://www.mediaartnet.org/works/eve/>>. Consulté le 22 juillet 2009.
- Shlomowitz, Matthew. 1999. « Erik Satie: Cage's Place In the Reception of Satie », Ph.D. at the University of California at San Diego, USA. En ligne : <<http://www.af.lu.se/~fogwall/article8.html>>. Consulté le 18 juillet 2009.

- Schrödinger, Erwin. 1964. *My View of the World*. Cambridge : Cambridge University Press, 109 p.
- Snow, Michael. 2002. *Des écrits, 1958-2001*. Paris: Centre Pompidou, École nationale supérieure des Beaux-arts, p. 28-32.
- Sülyi, Peter. 1988. *Images cinématographiques de Béla Bartók*. Film, 21min.
- Surprenant, Louise. 1993. *Essai sur la signification et la perception dans le montage du récit cinématographique*, Mémoire de maîtrise en communication. Montréal: UQAM, 163 p.
- Thévoz, Michel. 1967. « Variations physiognomiques de Töpfer à Dubuffet ». Chap. in *Les temps modernes*, no 258, p. 891-909.
- Thiercé, Agnès. 1996. « De l'école au ménage: le temps de l'adolescence féminine dans les milieux populaires (III^e République) », *Clio no 4. Le temps des jeunes filles*. En ligne : <http://clio.revues.org/document433.html>. Consulté le 27 février 2007.
- _____. 1999. *Histoire de l'adolescence (1850-1914)*. Coll. «Histoire de l'éducation». Paris: Belin, 329 p.
- Tisseron, Serge. 2008. « Une nouvelle culture des images ». Voir Le Breton (dir. publ.), 2008, 126-138.
- Tournier, Michel. 1972. *Vendredi ou les limbes du Pacifique*. Paris : Folio, 96 p.
- Tseng, Yu-Chin. 2006. *Location One & raquo; Yu-Chin Tseng (Taiwan)*. En ligne : <http://www.location1.org/yu-chin-tseng/>. Consulté le 14 mai 2009.
- _____. 2007. *Who is listening 5*. Installation vidéo. Kassel: Dokumenta.
- Vertov, Dziga. 1972. *Articles, journaux, projets*. Coll. «10-18». Paris: Cahiers du cinéma, 442 p.
- Vigneault, Gilles. 1963. « Pendant que les bateaux » in *Gilles Vigneault chante et récite II*, Col FS-544. CD.
- Voltz, Pierre. 2001. «Corps et théâtre» in Corvin, Michel *Dictionnaire encyclopédique du théâtre*, vol 1. Paris: Larousse, p. 409-412.
- Weibel, Peter. 2001. «*Narrated Theory: Multiple Projection and Multiple Narration (Past and Future)*» voir Reiser, Martin et Andrea Zapp (dir. publ.), 2002, p. 42-53.
- Wikipedia *L'encyclopédie libre*, «Portail de l'écriture». En ligne : <http://fr.wikipedia.org>. Consulté de 2004 à 2009.

Winnicott, Donald Woods. 1975. *Jeu et réalité: L'espace potentiel*. Coll. «Folio essais». Paris: Gallimard, 276 p.

Wyngaarden, J. et Lloyd H. Smith. 1985. *Cecil Textbook of Medicine*. Philadelphia: W.B. Saunders Company.

Zarifian, Philippe. 2003. *L'émergence d'un Peuple Monde*. Paris: Presses universitaires de France, p. 109-114.

Zerbib, David. 2008. «De la performance au performantiel» in *Art Press 2. Performances contemporaines*. Paris: Art Press, p. 11-20.